論潮

成熟化という問題

「遊び」ビジネスはどこまで伸びるか

　国内では全般的な景気後退の中、パソコンや家庭用32ビット機市場が活発化しているのに、業務用市場はスポーツ性のあるCGゲーム機や「プリント倶楽部」などわずかな例外を除いて、いぜん低調である。オペレーション現場では、三年前までの活況がまるで嘘のようにひっそりとし、店員だけがやけに愛想よく客に声をかけているという光景が多くなった。

　業務用TVゲームではいわゆる格闘ゲームがこれ以上進化しないと思えるほど完成化され、商品としては成熟期に入ったとも言われている。しかし日下公人氏が指摘するように、成熟し広く人びとに認識されるようになった段階でその商品の生み出す利益は小さくなっていくのだろう。なにかよく分からないのに面白いという段階では商品の生み出す利益は大きいが、大多数の人びとの理解は得られない。

　しかし、AM機の歴史はどちらかと言うと、これまで「なにかよく分からないのに面白いという段階」にあったから、それなりに効率よく利益を確保することができたのも事実だ。ところがビジネスとして拡大、発展するにつれて、大多数の人びとにとってそれらは身近なものとなり、またそれに合わせて商品自体も一般受けすることを意識して開発されることになる。かくして成熟化が始まることになるが、それでも「遊び」がビジネスの核（コア）にある限りは、他のさまざまなビジネスと比べそう容易に成熟化しないと思われてきた。

　とくにAMゲーム機分野では、エレメカのアーケードゲーム機からTVゲーム機へと発展、TVゲーム分野でもさまざまのジャンルへと進化してきており、無限の可能性を持つとされてきた。TVモニター（画面）を表現空間に開発されるTVゲームは、他の芸術と同様人間が生き続ける限りどこまでも広がり、進化しうるわけで、その意味で成熟化しないと思われてきたのである。

先進国での後退

　「遊び」ビジネスが成熟化しないのではなく、単に成熟化し難いだけである、と気付くには長い年月がかかってしまった。それほど「遊び」ビジネスが広く一般の人びとまで知れわたり、社会から必要とされることになるとは信じられなかったのである。もちろん現在日本の社会で「遊び」ビジネスが、生活必需品の生産や公共事業のようにまで必要とされているわけではないが、かなりのレベルで必要と認識されるようになった。

　その背景にはディズニーランドに始まる高度な「遊び」ソフト、業務用から家庭用へと広がっていったTVゲームの表現の自在さ、などがある。これらは「遊び」ビジネスの拡大、発展の基礎ともなった。反面さまざまなマニアを生み出し、マニア受けする商品の開発も進められたが、マニア化はひとつの現象にすぎず、マニア向け商品は短期のうちに行き詰まると考えられる。むしろマニア向けでない商品こそ、大きく伸ばすことが多いことも知るべきだろう。

　成熟化を意識させるものはまだある。業務用AM機市場はこれまで日米欧で伸ばしてきたが、ここ数年後退しており、これまで可能性が少ないとされてきた南米、東南アジアで急速な発展が見られることである。このうち世界最大の市場とされてきた米国でなぜそれほど後退してきているか、についての解明が必要と思われるが、それは簡単に見出せそうもない。日本と異なり米国でゲーム場を開設するのに警察許可は必要ないし、不合理な規制もないのに、確実にここ数年米国市場は後退しているからである。

　日本では不合理な警察許可制が大きな原因と考えられるが、グラフィック画面に特徴のある家庭用32ビット機の普及も業務用にとっては脅威になっている。コンピューターグラフィックス（CG）技術も、業務用では最先端で開発を進めなければならないだけにメーカーには大きな負担を強いることになるが、これが少し後に家庭用に移植するなどして回収できればまだよい。しかしプレイヤーを業務用から家庭用へと移すことになりかねない。一方、家庭用ではCGレンダリングなどグラフィックスを強化しており、業務用との差を詰め、業務用よりレベルが高いところまで来た。

先送りできない

　業務用AM機産業を取り巻く環境はこのところ一段と厳しさを増しており、これに全般的な成熟化傾向が加わることで外部からは理解されやすいが利益が下がってくる、とあまり良くない。しかもオペレーターを含めこの業界では、最も重要な課題に正面から取り組むということを避ける傾向が強いので、重要な問題点はいつでも先送りされる。それでも利益を確保できるうちはいいのかも知れない。

　AMショーのあり方についても、トレードショーとしての伝統は薄れ、一般公開のイベントを導入する傾向が強いことなど問題はある。AMビジネスを支える業者の利便性を最も優先しなければならないのに、ゲーム場に来るはずのプレイヤーをAMショーで優先するようでは解決はない。

AMショー・メッセージ

支持される「遊び」

ショー委員長　中山　隼雄

中山隼雄氏

日本経済の先行きは、いくつかの明るい兆しは窺えるものの、一般消費は依然として低レベルの横這いを続けており、アミューズメント業界におきましても、ここ数年、停滞感の強い状況で推移しております。

このような環境の中、当業界においては市場の活性化を図るべく、市場に強いインパクトを与えうる画期的、魅力的新製品の開発と、幅広い顧客層を取り込める新しいエンターテイメント空間の創出など様々な努力を続けてまいりました。CGやバーチャルリアリティといった最先端の技術を駆使し、時代の流れに沿った新しい遊びの文化を創造してまいりましたが、今日では当業界も日本を代表するハイテク産業の一翼を担うまで発展を遂げることができました。今や日本のアミューズメントビジネスは、インタラクティブ・エンターテイメントとして、世界中から注目と期待を寄せられるにいたっております。

34回目を迎えた「アミューズメントマシンショー」は、「遊から生まれる豊かな心」をテーマとしておりますが、この業界の原点に立ち返り、アイデアに富み、より幅広い人々に支持される「遊び」を提供し、「遊び」が社会に潤いを与え、結果としてこの産業が社会に貢献していくことを踏まえて、業界全体がさらに努力を積み重ねていく必要があると考えております。

そしてこのショーが、これからのエンターテイメントの世界をリードしていく契機となれば望外の喜びであります。

通産省が8月20日付で認可
CESA、社団法人に
中村雅哉氏副会長に、役員半数会員外から

TGS96のパーティーで（左から）CESA中村雅哉副会長、通産省・情報処理振興課の宮城勉課長、CESAの上月景正会長

コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会（事務局東京都港区虎ノ門、上月景正会長、CESA）は社団法人化の手続きとして、八月八日に臨時総会と新法人設立総会を開催、設立認可を申請していたが、八月二十日付で通産省から設立認可を得たことから、社団法人に移行することになった。

これに伴い副会長は一名増え、ナムコの中村雅哉社長が副会長に加わり四名となった。また会員外からの役員が専従の専務理事以外に十六名増え、当初十五理事、二監事だった役員態勢は三十二理事、三監事と約二倍に増えた。

同協会は昨年十一月、パソコン／家庭用ゲームソフトの主なメーカー十六社が設立したもの。ゲームソフト市場の安定的発展を求める観点から、ソフトに関する権利保護や公正取引、ゲームソフト展示会の開催など事業目的に掲げスタートした。

その結果八月現在で正会員は九十社に増加。また任天堂、セガ社、SCEなどハードウェアのメーカーなどを対象にした賛助会員も二十八社に増えてきた。

こうした会員増もあるが、監督官庁である通産省は今夏公益法人の役員は会員外から半数を選任すべきだとする、役員構成の是正を指導することになり、新規認可となるCESAでまずこれを実施した結果、CESAの役員が倍増することになった。役員構成の是正は既存の他の公益法人でも三年以内に実施される見込みとなっている。

また会員の会社代表者でない会社役員がCESAの役員になっていた場合も、会社代表者を役員とすることになった。このためCESAの常任理事だった浅田安彦ナムコ常務に代わり中村雅哉氏がCESA副会長に就任することになったもの。実質上異動のあった役員は次のとおり。

副会長、中村雅哉ナムコ社長▽専務理事（CESA事務局長）神田卓司氏▽常任理事、中村紘一タイトー社長▽理事、柿原彬人テクモ社長▽同、工藤浩ハドソン社長▽同、相磯秀夫慶応大学教授▽同、新井修一郎日本テレビ放送網営業部長▽同、今村弓夫日本情報システムユーザー協会常務▽同、内野二朗AAA運営事務局代表幹事▽同、梅村正司日興証券相談役▽同、小池邦吉港総合法律事務所弁護士▽同、五代友和マヤテック社長▽同、笹岡繁博笹岡薬品社長▽同、白井敏夫大和証券常務▽同、関寛治立命館大学教授▽同、中村栄作北海道拓殖銀行審議役▽同、中嶋孝夫NTTマルチメディアビジネス開発部長▽同、野中正美読売広告社常務▽同、平岡常男平岡電気社長▽同、山蔦貞雄ラポールシステム会長▽監事、佐藤博久タカラ社長▽同、土屋彰土屋税理士事務所税理士。

ミス・アルペンサーファー
蒲山さんら3名
ナムコがコンテストを実施

「ミス・アルペンサーファー」グランプリの蒲山智子さん（中央）

ナムコは八月四日、東京・新宿のスタジオアルタで「ミス・アルペンサーファーコンテスト」を開催、三名の「ミス・アルペンサーファー」を決定、同社イベントに出演することになったと発表した。同社販売企画課がこの催しを担当した。

これは同社CGゲーム機「アルペンサーファー」の発売に伴うイベントで、ニッポン放送の番組「グルゲット・ショッキングセンター」と共同企画されたもの。十六歳以上の「スノーボード大好き女性」を募集。六百九十名の応募者の中から書類審査をクリアした十二名がこの日コンテストに臨んだ。

グランプリは蒲山智子さん（二十一歳、学生）、準グランプリも決めた。

「ゲームの日」事業
ポスター掲示など
地域イベントはAOU傘下で

JAMMA、AOU、NSAの三協会の共同事業として、第二回「ゲームの日」（十一月二十三日）に向け、四つの事業を実施することが決まった。同実行委員会では「地域社会とのコミュニケーションを深め、アミューズメント業界の健全性・先進性・文化性をアピールして、業界の社会的認知の向上と理解の促進を図る」のが目的、としている。

事業内容は①「ゲームの日」ポスターの掲示（十月上旬に二種類、計四万枚を配布する）、②「夢のゲームセンター」コンテスト（広く一般から作文、絵画など募集する）、③ゲーム場来場者アンケート、④「ゲームの日」地域イベント（AOU傘下の都道府県協または支部の地区協が実施する）の四種。

三協会共同事業ではあるが、主としてAOU傘下のオペレーターのゲーム場で実施、AOU事務局で集約するもようだ。

セガ社「ラストブロンクス」で
無料プレイ催す
「ザ・ビッグバンド」と提携し

セガ社は八月六日、東京・渋谷のパルコ前スペイン広場とクラブクワトロで、同社CG格闘ゲーム機「ラストブロンクス／東京番外地」を使ったフリープレイのイベントを繰り広げた。同社第三AM研究開発部が担当した。

これは話題の人気バンド「ザ・ビッグバンド」とタイアップし、これまでTVゲームをしたことのない人までゲームの楽しさを知って貰おうとして催されたもの。セガ社が渋谷で開くのは初めて。

スペイン広場、クラブクワトロを含む渋谷の五カ所で同バンドの音楽CDを無料配布するとともに、上記二カ所で「ラストブロンクス」のフリープレイや、家庭用「サターン」の最新ゲーム紹介など実施した。

クラブクワトロでの「ラストブロンクス」イベントのようす

JHCが和議申請
愛媛ジュークも行き詰る

民間の信用調査機関調べによると㈱ジェイ・エッチ・シー（JHC、東京都大田区大森北、福住欣一社長）が八月十三日、東京地裁に和議を申請した。負債総額約二百億円。

七〇年に室内アンテナのメーカーとして設立され、七五年ごろから業務用カラオケの販売、リースに進出、カラオケ大手に成長した。しかし通信カラオケへの出遅れ、競争激化に伴い九六年三月期の売上げは、ピーク時の九二年三月期と比べ三六%減の百三億千二百万円まで落ち込んでいた。

これとは別に、㈱愛媛ジューク（松山市、松本文夫社長）が二回目の不渡りを出し、八月十六日に銀行取引停止となった。負債約三億二千万円。六八年設立のジュークボックス・リース業者。六九年に法人化。九三年までカラオケボックスなどで伸ばしていた。

バンプレスト新作展
アーケード機と景品類
吊り下げプライズ機と声紋占いを中心に

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）は、七月二十三－二十四日に東京の浅草ROXニューオータニで、八月六日に同社本社ビルで、続いて八日に大阪・本町橋の国際見本市会館でそれぞれプライベートショーを開き、景品およびアーケード機の新作を披露した。

うち浅草会場は景品の商談会として開かれたもので約五百人、本社と大阪会場にはアーケード機も展示され、それぞれ二百五十人、二百人のオペレーターら関係業者が参集した。なお大阪会場は同社製品の販売代理店となっている㈱バンウエーブ（本社愛知県西春井郡、水野孝夫社長）と㈱ハピネット（本社東京、河合洋社長）の二社の協賛により開かれた。

これは八月から冬シーズンにかけて発売を予定している新製品を発表したもので、主な内容は次のとおり。

アーケード機は「ねらっちゃ王」を中心に紹介。これはぬいぐるみ式バッグや手提げバッグなど大型景品用プライズ機。回転する支柱に取り付けたバーの先端に景品をリングで吊り下げ、プレイヤーはボタンでピンを移動しリングに引っかけて景品を取るという〝ピンポイントキャッチシステム〟を採用。二人用でOP価格百二十八万円。十一月発売予定。

また同社初のTV占い機「アイ・ラブ・ユーからはじめよう」を披露。これは声紋をもとに性格、健康、ストレス度、相性診断（二人用の場合）などをするというもので、プレイヤーはマイク付きのヘッドホンを付け、「アイ・ラブ・ユー」と発声し音声を入力する。音声とメッセージの登録もでき、登録された他人のデータの中から相性の良い相手の声を流しそのコメントを画面表示する。また人気タレント（第一弾は篠原涼子で順次交換用ソフトを供給）との相性も占うこともできる。占い結果はプリントアウトされる。OP価格九十万円で九月発売の予定。

このほか電光ルーレット方式でミニ四駆プラモデル用のシールを払い出すプライズマシン「爆走サーキット」（OP価格二十四万八千円で八月下旬発売）などを展示した。

景品の新作は、「こちら葛飾区亀有公園前派出所」のキャラクターを使ったぬいぐるみ、キーホルダー、陶器製湯飲みをメインに展示。これは同名漫画が週刊少年ジャンプ連載二十周年を迎えテレビアニメ化されたことにタイアップしたもの。このほか「ファイナルファンタジーⅦ」「みどりのマキバオー」などを展示した。いずれも十一月発売予定。

なお同ショー来場者にロケ掲示用の「機械調整中」や「店長のおすすめ」などのPOPを配布し、好評を得た。

同社では、「景品販売について昨年は前年比で大幅に落ち込んだが、今年は伸び続けている。これはプライズマシン『コンビニキャッチャー』と『ガチャ王』の販売の伸びに伴うもので、両機種用のキーホルダー景品の販売が好調なことによるもの」としている。

バンプレスト新作展（8月）。上は東京本社、下は大阪会場のようす

SNKが共同で
ソフト開発会社
「夢工房」社長に奥出信行氏

奥出信行氏

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は八月二日、井上昭男エイコム社長や奥出信行元タカラ常務らとともに、ゲームソフト開発会社「㈱夢工房」を設立した。八月二十日に発表されたもので、新会社の会長に井上昭男氏、社長に奥出信行氏が就任、SNK東京支店のある第二紀尾井町ビルの三階に本社を設けた。

新会社の資本金五千万円のうちSNKが三四%、井上氏が二一%、奥出氏が一〇%を出資、残り三五%を同社社員らが出資した。

主にSNK「ネオジオ」用ソフト、そして家庭用32ビット機（プレイステーションとサターン）用ソフトを開発するとともに、「ネオジオ」用を32ビット機用へ移植する。当初約八十人の開発陣でスタート、初年度四タイトルの開発を計画、約十五億円の売上高を見込んでいる。

社長になった奥出信行氏は六六年三月富山大経卒、タカラ入社。八七年取締役、九五年常務となり今年六月タカラを退社した。五十歳。タカラではTVゲーム部門を担当、「闘神伝」シリーズをプロデュースした。

㈱夢工房＝東京都千代田区紀尾井町三の八、第二紀尾井町ビル3F、☎3237－1281。

倉敷チボリ公園
97年7月開業に
遊園施設15種とゲーム場も

「倉敷チボリ公園」（岡山県倉敷市）が九七年七月十八日にオープンすることになった。九五年十月に着工、当初九七年夏オープンとしていたが、工事の進行状況からオープン日を明確にしたもの。総事業費は約四百七十八億円と当初よりやや多くなり、岡山県が基盤整備と教養文化施設など公共部門を担当、第三セクターのチボリジャパン社（河合昭社長）がレジャー・飲食部門の建設と運営を担当することで、建設が進んでいる。

場所はJR倉敷駅北のクラボウ工場跡地で、駅から直結する。県による野外劇場、多目的シアターなどの文化教養施設の建設が進んでおり、これに観覧車やローラーコースターなどの遊園施設の建設が続くかたちとなっている。

うち遊園施設は十六設けられることがこのほど判明した。しかしその大半は名称未定で機種名のみとなっている。①ステージショー「アンデルセンシアター」、②ダークライド、③シミュレーションシアター、④ローラーコースター、⑤水流ライド、⑥フェリスホイール（観覧車）、⑦園内遊覧の「ストリートカー」、⑧メリーゴーランド「アニマルカルーセル」、⑨天使の羽の形をした乗物が回転、空を飛ぶ感じの「ハンググライダー」、⑩クラシックカーでドライブする「ベテランカー」、⑪円盤状の遊園施設「ウェーブ・エキスプレス」、⑫ティーカップ、⑬ウェーブスウィンガー、⑭バンパーカー、⑮スリルライド「南海の波」、⑯ゲームコーナー。

幅広い客層を対象に新しい都市型公園にする予定で、初年度二百万人の入場者数を見込んでいる。

倉敷チボリ公園の完成予想ミニチュア模型から全体のようす

特許・実用新案 出願公告・公開
（8月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願広告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

八月七日＝「マルチプレイゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、2521409、5-338380。「ゲーム機」、㈱カプコン（大阪）、2521631、5-86234。

八月十四日＝「テレビゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2524475、5-258518。

実用新案登録（旧）

八月十四日＝「テレビゲーム型マージャン機」、㈱イーグル（東京）、2507126、2-113740。「賞品提供機」、㈾大矢野公一（岐阜）、曽根レジャーランド（愛知）、2507294、4-21926。「娯楽用車両装置」、㈱トーゴ（東京）、2507537、1-141521。

登録実用新案

八月九日＝「遊戯装置用のメダル計数装置」、大橋幸彦（大阪）、㈱メトロ（大阪）、3027399。

特許出願公開

八月六日＝「ボールゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、8-196739。「競争遊技装置」、江藤電気㈱（東京）、8-196740。「ゲーム／学習装置」、本田技研工業㈱（東京）、8-196741。「魚釣り遊戯装置及びこれに用いる擬似リール」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-196742。「学習機能を有するコンピュータゲーム装置」、同、8-196744。「ゲームモニタの信号切り換え回路」、㈱日立製作所（東京）、㈱日立画像情報システム（神奈川）、8-196743。「3次元ゲーム装置及びヒットチェック方法」、㈱ナムコ（東京）、8-196745。「スロットゲーム機」、㈱バンダイ（東京）、8-196746。

八月十三日＝「ルーレットゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-206277。「移動体の位置検出装置」、同、8-206355。「移動体の走行制御方法および装置」、同、8-206356。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、8-206278。同、8-206281。同、8-206282。「回胴式遊技機」、野口三次（大阪）、8-206279。同、8-206280。「ゲーム装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ（東京）、8-206357。「ゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-206358。「ビデオゲーム用ハンドルコントローラー、ハンドルコントローラー対応ゲームソフト」、立道信博（静岡）、8-206359。「ゲーム装置」、㈱カプコン（大阪）、8-206360。「電話回線網によるビデオゲームのネットワーク化」、IBM社（米国）、8-206361。「振り子型遊戯装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、8-206363。「遊戯乗物輸送機」、㈱サノヤス・ヒシノ明昌（大阪）、8-206364。

欧州子会社を通じ

ナムコ欧州営業網拡大

フランス、ドイツで開設、英国でも増やす

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、欧州オペレーション子会社のナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社（英国ロンドン、マイク・ネビン社長）の下にスペイン子会社を今年二月設立しており、英国以外は国別に子会社を設立する方針だが、フランス、ドイツ、イスラエルについて八月二十七日、その動向を発表した。

まずフランスでは今年六月にナムコ・オペレーションズ・フランス社をパリに設立。大手シネマグループのパテ社、ゴーモント社、UGC社のそれぞれ経営する映画館ロケ六店（パリ市内四店、リールとカレーに各一店）でゲーム機を運営しており、さらに拡大させる。また十一月にはマルセイユの大型SC内に「ナムコワンダーパーク」（五百十一平方㍍）を約一億五千万円投資してオープンする予定。

ドイツでは今秋ナムコ・オペレーションズ・ジャーマニー社をエッセン近くのオーベルハウゼンに設立。九月に同市内の大型SC内に約三億五千万円かけて大型ゲーム場（千五百四十平方㍍）をオープンする予定。

ヨーロッパではないがイスラエルで、地元資本グローブ・ホールディング社と共同でナムコ・オペレーションズFECイスラエル社を、テルアビブ郊外に設立する。ナムコ側が七五％出資する。九月テルアビブ郊外に開業する複合商業施設「ロスチャイルドセンター」内に、四億円投資して大型ゲーム場（千九百五十平方㍍）を開設する。

英国ではロンドンとシェフィールドに各一店運営しているが、さらに約十三億円投資し、九七年春から夏にかけて、ロンドン旧市庁舎内の大型FEC、郊外のルートンおよびイズリントンのそれぞれ複合ビル内ロケと、計三店を新規オープンする予定。

ナムコではナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社を欧州および中東諸国でのオペレーション統括会社と位置づけ、今後も積極的に現地法人の設立、ロケーションの拡大を続けるとしている。

現在英国、スペイン、フランス、ドイツで九店あるが、三年後には二十五店（売上高六十億円）以上に、五年後には売上高百億円まで増やす考えを示している。

任天堂、9月中間期

売上高上方修正

日経新聞の不振報道に反発

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は八月十四日、九七年三月期の業績予想を上方修正した。前に日経新聞が任天堂の業績悪化を報じたのに反発するもので、同社によると前回予想時（五月）と比べ、むしろ売上高は微増、経常利益は予想通りとしている。

前回予想では九月中間期の売上高千二百五十億円、経常利益二百七十億円、当期利益百五十億円が見込まれ、九七年三月期の売上高三千三百五十億円、経常利益八百五十億円、当期利益四百八十億円が見込まれていた。

これに対し日経新聞は「ニンテンドウ64」の売れ行きが当初見込みより減少するとの見方から、九月中間期は売上高が九百五十億円、経常利益が百九十億円に、また九七年三月期の売上高は二千四百億円、経常利益は五百五十億円になるとの予想を打ち出した。

任天堂による上方修正はこの日経新聞の予想を否定するもので、売上高は中間期千三百億円、通期三千四百億円、経常利益は前回予想と変化なしとし、大幅減益にならないことを明らかにした。

ひらかたパーク

南国の島々再現

大規模リニューアル完了

ひらかたパーク（大阪府枚方市、京阪電気鉄道㈱経営）はリニューアル工事を終え、七月二十日に全面営業開始した。リニューアル工事は九五年一月に開始、約八十億円かかった。総面積約十六万平方㍍のうち、約四分の一の三万六千平方㍍が新しくなった。

同園のリニューアル計画は「花と緑と水そして光」をコンセプトに、ラスベガスのトレジャーアイランドを設計した米国のジャーディ・パートナーシップ社（JPI）がグランドデザインを担当。これに基づき全体の配置、デザインを決定、すでに今年三月には「パームウォーク」（やしの道）などオープンさせた。

今回オープンしたのはリニューアルの中心となる正面入口付近で、パークの新しいシンボル「マジカルラグーン」が登場した。これは南国の島々を再現、水や炎を使ったさまざまな仕掛けを繰り広げている。ユニバーサルスタジオ・ハリウッドの「バックドラフト」、「ウォーターワールド」などを手がけたスペクトラFX社が製作した。

この近くにセガ社が経営する屋内ゲーム場「セガワールド」（二階建て、延べ約二千平方㍍）、合成写真や占いなどを集めた「ウィザードビレッジ」（約二百平方㍍。豊永産業など三社が運営）が設けられた。またライフル型光線銃を備えたジープに乗ってジャングルなど進み、異星人と闘うという屋外遊戯施設「アドベンチャーサファリ」（約千百平方㍍、走路百四十五㍍、一回二分。豊永産業が運営）もオープンした。

同園では、九五年度約百三十万人だった入場客を九六年度は約一割増の百五十万人と見込んでいる。

ひらかたパークの新しいシンボル「マジカルラグーン」

JAPEA、理事会

連絡会参加辞退

全国団体だからとの理由で

全日本遊園施設協会（JAPEA、本部東京、山田三郎会長）は七月十八日、大阪・梅田の阪急ターミナルビルで第七十八回理事会を開いた。主な内容は次のとおり。

小宮正実理事（㈱小宮スポーツセンター）から小宮秀実氏（同社常務）に理事を交代するとの届けを承認し、新理事の紹介があった。

㈱仙台教映社（本社仙台、田山雅俊社長）の入会審査について文書理事会（六月十一日付）を開いた結果、入会が承認されたとの報告があった。しかし今回文書理事会を開いたこと自体は特例とすることも了承された。

日之丸機工㈱（本社和歌山、川村日出夫社長）が同社遊園施設関係業務を、子会社の㈱ダイニチ（本社大阪、同社長）へ移管したことによる会員名義変更届を承認した。

遊園地での事故防止のため兵庫県が組織した県遊戯施設安全対策連絡会の会員となることについて検討した結果、同協会は全国組織であるとの理由から参加しないことを決め、同連絡会には同県内遊園地で委託営業している会員が個々に対応することになった。

このほか各委員会報告や第三十四回AMショー出展社説明会の結果報告などがあった。

会員懇談会は十一月六日、静岡県内で開催することになった。なお出席理事の意見により同懇談会で、総会と懇談会への参加費用を同協会が全額負担するかどうか、遊園地視察を日程に組み込むかどうかなどを検討することになった。

TVゲーム音楽CD

カプコンとテクモ

ナムコのエレメカ機音楽も

業務用TVゲームの音楽CDとしてテクモ「闘姫伝承」が七月十九日、カプコン「ストリートファイターZERO2」のリミックス版が七月二十一日に、またナムコのエレメカアーケードゲーム機の音楽をまとめた「ナムコ・エレメカ大百科」が七月二十四日にそれぞれ発売となった。

「闘姫伝承」はオープニングからゲームオーバーまでのオリジナル曲と各キャラクターの音声、SEコレクションのほか、テクモサウンドチームによるアレンジバージョンも収録。解説書、楽譜付き。サイトロンレーベルの〝1500シリーズ〟で、ポニーキャニオンから千五百円で発売。

「ストリートファイターZERO2」は、六人のキャラクターのテーマ曲をリミックスしたもので、だれにでも聞きやすいサウンドとなっているのが特徴。ビクターエンタテインメントから価格二千円で発売。

「ナムコ・エレメカ大百科」は、「おかし大作戦」「カニカニパニック」など往年の人気作から「ドンガドン」「ワニワニパニック」など最近のものまで計二十八機種（説明書付き）の音楽を収録。同社から二千円で発売。

コナミ、神戸に

業務用工場建設

AM機器事業本部の拠点に

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は八月二十八日、業務用ゲーム機の製造拡大のため神戸開発センターのある神戸市西区高塚台六丁目に新たに生産工場を建設する、と発表した。九月中旬に着工、九七年三月下旬に完成予定で、約三十億円投資する。

同社は今年五月、業務用ゲーム機部門をAM機器事業本部と、メダルゲーム機を担当するゲーミング（GM）機器事業本部に分離。神奈川県座間市の東京テクニカルセンターにGM機器事業本部を置き、AM、GMいずれも座間工場で製造してきたが、事業拡大に追いつかなくなるため新工場建設を決めたもの。今後座間工場はGM、神戸工場はAMと分離することになる。

神戸工場は神戸開発センターと並んで建設され、AM機器事業本部はここを拠点にする。工場は三階建て延べ床面積一万八百平方㍍で、座間工場の五千六百平方㍍の約二倍となる。同社ではAMゲーム機の開発、製造が一貫して行なえるとしている。

営業所等開設

コナミ㈱・神戸営業所＝神戸市中央区京町七十五の二、☎（078）334－3456、内橋大蔵所長。京都出張所＝京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586、☎（075）431－7890、長岡正樹所長。

お断り

本号はAMショー特集号につき、「話題のマシン」は休載しました。次号（十月一日号）は九月三十日に発送予定です。

第34回アミューズメントマシンショー

各社出展内容一覧

（50音順）

本紙恒例の企画として、第34回AMショーの出展各社の抱負および出展内容をまとめ、以下に掲載しました。この「一覧」が展示内容についてのご理解を深め、意義あるものとなりますよう念じております。

ショー開催を前にお忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に、心よりお礼申し上げます。なおこの原稿は八月下旬に締め切りました関係上、実際の出品内容とは異なる部分もありうることを申し添えておきます。

今回のショーはJAMMAとJAPEAの共催が復活して四回目となります。多数のAM機、遊園施設、それらの関連製品などが、海外四社を含む七十二社により出品されます。会期は三日間で最終日は一般入場となり、会場は幕張メッセの第五から第八ホールの計四ホールが使用されます。

小間制限の問題は解消され、今回も大きな小間の出展社を奥に配置するなどの配慮が見られますが、招待券方式の入場システム、一般入場、メダルゲーム機の扱い方など課題は残されています。

以下に掲載しました出展内容は、社名五十音順（出版関係を除く。海外出展社は最後にまとめて掲載）とし、出展社ごとに新製品を中心に分野別にまとめ、通し番号を付けました。（編集部）

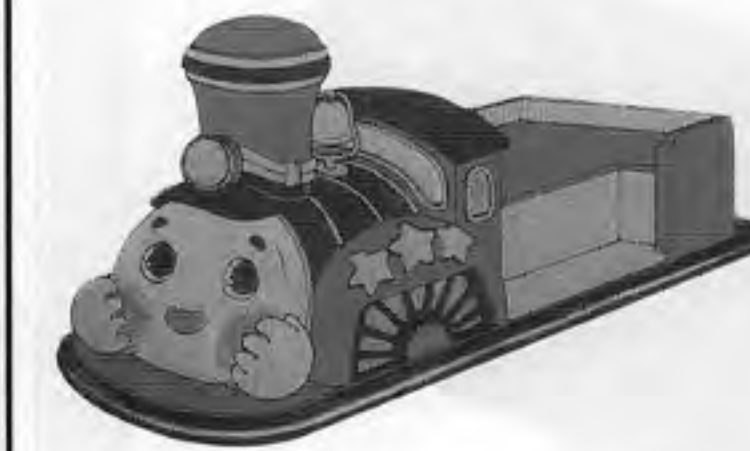
遊び付き走行乗物も

朝日エンジニアリング

出展方針 遊び付きのレール走行式乗物機やかわいいデザインの小型乗物機などアピール効果があり、高稼働が期待できる乗物の新作四機種を、遊園地からSLロケまで幅広いロケに対応する製品として発表する。

出品内容 （すべて新製品）レール走行式乗物機①「じゃんけんポッポ」＝パネル表示によりじゃんけんし、勝てばコースをもう一周したり、長いほうのコースに入ったりというゲーム感覚で乗車できるSL。二百五十ミリゲージ。定員二名。

②「ミニミニくじら号」＝レールは二百五十ミリゲージ。「くじらの汽車」のコンパクトタイプ。クジラをデザインした機関車に客車を連結。

定置型乗物機③「アイアイポッポ」＝おサルのキャラ〝アイアイ〟をSLにデザインしたもの。ボタンで汽笛が鳴り煙突が上下に動くなど楽しい機構を搭載。定員四名。

バッテリーカー④「ロードボーイ2」＝前作をリニューアルしデザインを一新。バッテリー持続時間が長くなり価格も安くなった。定員二名。

じゃんけんポッポ（イラスト）

メダル貸機におまけ

旭精工

出展方針 硬貨メカや両替機などを中心に、ユーザーの意見、要望を採り入れながら開発してきている同社は、徹底的な社内テストの上で販売し、市場ではユーザーの声を大切にして製品を育て上げていくことで息の長い製品を多く提供しており、今回もこれら製品を分かりやすく展示する。

出品内容 ①メダル貸／両替機「AC－1000T」＝多機能型をさらにバージョンアップ。三種類の絵柄と数字合わせゲームを付加し、揃えばおまけのメダルを払い出す機構付き。このほか小型両替機を含め実演展示。

②ホッパー「SA－595」（新製品）＝低コスト型汎用タイプで、従来の小型機種を改良。ほか大型「DH－750」、スクレパー採用「WH」シリーズなども展示。

③コインセレクター「AF－954」＝電子技術使用のフロントタイプ。

④カードベンダー「CD－200」＝テレホンカードサイズ対応。ほかあらゆるカード対応機や交換が簡単なカセット式なども紹介。

⑤コインドア「DLD－WD」＝耐久性に優れたダイカスト製。コイン三千枚収納の重い金庫も楽に引き出せる機構付き。

⑥コインタイマーボックス＝「CTB－370」を中心にいろいろなサイズのものを紹介。⑦電子センサー「MMS－1」＝十円－五百円硬貨を識別し信号出力。軽量でコンパクトサイズ。

SA－595

データ受信蓄積方式

アトラス

出展方針 二十一世紀のAMエンターテイメントシステムの紹介を中心に、「プリント倶楽部」の新バージョンのほか新TVゲーム機も披露する。

出品内容 情報提供システム①「マルチメディアステーション21」（仮称）＝衛星放送（CS）でデータを受信、常に新しい情報を蓄積できる。「プリント倶楽部」とリンクさせ、いろいろな写真フレームデータを電波配信方式で蓄積させるのを実演する。

合成写真装置用ソフト②「シムヘアー」（仮称）＝いろいろな髪型とプレイヤーの顔を合成する。

アーケード機③「プリント倶楽部・オータムバージョン」＝秋をモチーフにした背景の交換用ROM。

TVゲーム機④「プリクラ大作戦」（新製品）＝「豪血寺一族」のキャラ〝クララ〟が登場するアクションゲーム。

季節感がある景品類

アミューズ

出展方針 キャラクター使用景品を中心に、話題性のあるものやクリスマス、お正月、ひな祭りと季節感がある商品を企画し紹介する。

出品内容 景品（すべて新製品）①「サンリオ口笛ピッピ」＝口笛に反応するキーホルダー。②「サンリオカップ&ソーサー」＝日本製陶器。③「サンリオフレンズ」＝ぬいぐるみ。④〝はじめ人間ゴン〟「フリーカップ」。⑤同「壁掛け&置時計」。⑥〝天才バカボン〟「クリスマス」。⑦同「お正月」。⑧同「ガチャKEY」。⑨同「ウォッチキーホルダー」。⑩「ハローキティひな祭り」＝ディスプレイボックス入り。

ハローキティひな祭り

出展内容 50音順

34th Amusement Machine Show

ノウハウ加えた景品

浦山商事

出展方針 独自の市場調査により、売れ筋のものや関心を集めている商品などをピックアップし、徹底的に分析した上で同社のノウハウを加え景品化したものや、従来と違った新分野の景品も展示する。

出品内容 ゲーム機用の各種景品類。

利益伸ばす景品類を

エイコー

出展方針 売上げ、利益を増大するためのアイデアや戦略を提案するとともに、それを実現させるためのオリジナル景品としてクレーン機用を中心にマスコット、ファンシー小物、キャンディなどあらゆるジャンルのものを展示する。

出品内容 景品①「チキンラーメンひよこちゃんクリスマス」、②「NOMOマグカップ」、③「サンリオマフラードール」、④「リトルゴジラぬいぐるみ」、⑤「FINE・KIDS」、⑥「レザーコレクション」、⑦「バッドばつ丸陶器セット」、⑧「日清ハングリー原始人マスコットキー」ほか多数。

改良ボウリング披露

エイブルコーポレーション

出展方針 メーカーとオペレーターをつなぐ橋渡し的存在であることを忘れずに邁進している同社は、展示商品を通して〝これからのロケーションはどうあるべきか〟を提案する。

出品内容 TVゲーム機①「蒼穹紅蓮隊」（新製品）＝エイティング／ライジング製シューティングゲームで「ST－V」ソフト。エイブルが総発売元。

アーケードゲーム機②「プロボウルP－II」（新製品）＝前作のバージョンアップ版で基板交換も可能。ガーターなしにするオプション材も用意。画面は一段とリアルになり、ピンアクションもエキサイティングに改良。

プライズマシン③「くるりんチャンス」＝回転皿の景品をバーで落とす四人用。④「NEWフラッシュチャンス」。⑤「BIGフラッシュチャンス」。

TVメダルゲーム機⑥「バカラスペシャル」（新製品）＝バカラ特有のスリルを味わえる〝しぼり〟アクションを加味。⑦「マジックトレイン」＝スロットとピカデリーを合わせたゲーム。基板タイプとして販売する。

ネオジオ人気作続編

エス・エヌ・ケイ

出展方針 「ネオジオ」の人気作の続編を中心としたソフト群をラインナップするとともに、完成品タイプのアーケード機としてシールプリントマシンなどを披露し、確実なインカムと時流に対応した商品展開をアピールする。

出品内容 TVゲーム「ネオジオ」ソフト①「風雲スーパータッグバトル」（新製品）＝キャラが二人一組のタッグを組んで戦う格闘アクションゲーム。試合中のキャラチェンジ、二人協力技なども可能。さらに新開発の〝対戦システム拡張ボード〟を使えば、最大四人まで通信プレイが可能となる。

②「ステークスウィナー2」（新製品）＝ザウルス開発の競馬アクションゲーム第二弾。ライバル馬の登場でレースが白熱。レース選択は実際の九六年新規競馬スケジュールに対応している。

③「得点王・炎のリベロ」（新製品）＝〝得点王〟シリーズ第四弾のサッカーゲーム。チームは八十ヵ国から選択。新〝エキサイトゲージ〟によりスーパープレイも可能。

④「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」。

アーケード機⑤「NEOプリント」（参考出品）＝オリジナルの合成写真プリント機。写真フレームのバリエーションが豊富なのが特徴。

TVゲーム機キャビネット⑥「スーパーNEO29－TFV」（新製品）＝液晶サブモニターとCCDカメラ付きで、各種映像や対戦相手の表情などを映し出す。

得点王・炎のリベロ

風雲スーパータッグバトル

スーパーNEO29－TFV

オリジナル性をPR

エヌ・エム・ケイ

出展方針 ロケーションの多様化、差別化を推進し、同社のオリジナリティーをアピールする目的で、客層やロケの立地条件に柔軟に対応する機器を提案する。特に技術介入性を高めて、客層に応じた技術レベルの調整、およびピーク時の客数に対応できる通信システムなど自信作を紹介する。

出品内容 プライズマシン①「トロカーナ」＝自動ペイアウト調整機能付き。また無人管理の店でもテーブル上の景品数は常に同じ数を保つ自動景品供給装置付き（特許出願中）。②「スーパーラスターII」＝ルーレット三回勝負制の分かりやすいゲーム内容で、テンポ良く進み、回転が早い。他のスポーツゲーム機などに接続してプライズゲーム機に変身させるラスター機能付き。③「スイートハート」＝落し口開放時間調整機能により正確な原価率を確保（本紙前号「話題のマシン」参照）。④「世界一周の旅」＝すごろく遊びがテーマ。十段階払い出し調整可能（同524号参照）。⑤「はっぴーぴえろ」＝「ドリームレール」の第二弾。十六台まで通信接続可能。⑥「ドリームエンジェル」＝「ドリームレール」にビンゴゲームをプラス。

斬新で親しみやすく

大平技研工業

出展方針 同社は同社製品への理解をより一層求めるとともに、客のニーズに応えられる製品作りをめざして、AMショーに初出展する。同社の看板商品である「ヘキサシリーズ」は、長期にわたり高インカムを上げ好評を得ているが、同シリーズのような親しみがあり、かつ斬新なアイデアも盛り込んだ自信作を多数展示するとしている。

出品内容 プライズゲーム機①「ラブリーキャッチャー」（新製品）＝四人用キーホルダーキャッチゲーム。上下四段に各八本のバーが放射上に出ており、計百六十個のキーホルダーを吊るして回転。アイキャッチ性があり、だれでも簡単にプレイできる。ペイアウト率の自動（三段階）調整機能付き。②「ヘキサプレジデント」。③「ラウンドセレクション」。④「アルペンキャッチャー」など。

メダルゲーム機⑤「レイズアップ」（参考出品）＝四人用ルーレット。「ダブルチャンススイング」を装い新たにバージョンアップ。ジャックポットチャンスに外れても、そのボーナスは次のジャックポットに加算される。

シールプリンター⑥「ジョイスタンド」（参考出品）＝鮮明な画像に加え、美しい背景を取り入れることも可能にした。さらに、自分だけのメッセージを入力することができ、プレイヤーが作りたいシールを思い通りに作成できる。

合成写真装置中心に

大森電気

出展方針 合成写真装置を中心に、大手メーカーが手がけにくい少量生産タイプのAM機器を出品する。

出品内容 合成写真装置「メタモルフェイス」＝松下電器と九娯貿易の共同開発機。カップルの未来の子ども、他の髪型、動物などとの合成写真を画面で作成しプリントアウトする。

ダークライド中心に

岡本製作所

出展方針 各種大型遊園地設備の紹介とともに、那須ハイランドパークにオープンしたダークライド式ホラーハウスのパネル展示、ゴーカートやペダルボートの実物展示を行なう。

出品内容 走行乗物機①「ペダルボート」＝ペダルを足で踏んで水面を走るボート（実物展示）。②ゴーカート＝エンジン式走行乗物（各種を実物展示）。一人用と二人用の二タイプがある。

遊園施設③「ダークキャッスル」＝那須ハイランドパークで今年七月営業運転を開始したダークライド式のホラーハウス。このほか大観覧車やローラーコースター、メリーゴーランドなど多機種をパネル展示。また④メリーゴーランド用の馬も実物展示する。

アーケード新作4種

カトウ製作所

出展方針 アーケード機の新作四機種を中心に豊富なバリエーションで出展する。

出品内容 アーケードゲーム機①「ジーランド」（参考出品）＝TVモニター使用のシューティングタイプで、七ステージ構成。各ステージの設定得点をクリアしていく。コンティニュー機能付き。②「ポカポカサタン」。

プライズマシン③「スウィングボール」（新製品）＝ら旋状レールに百五十ミリカプセルを転がし、ターンテーブル上の入賞ホールに入れる。三人用。

34th Amusement Machine Show 出展内容50音順

スウィングボール

④「トロピカルドリーム」（新製品）＝イルカをジャンプさせ百五十㍉カプセルを落とす。二人用のバージョンアップ版。⑤「ハッピーラウンド」（参考出品）＝キーホルダー景品を選び、回転させた針がうまく止まれば払い出される。⑥「カプセルロケット」。このほかメダルゲームの従来機も。

「CPSⅢ」を中心に

カプコン

出展方針 新システム基板「CPSⅢ」および「CPSⅡ」の新作ソフトをメインに、プライズマシン、メダルゲーム機、小型乗物機なども披露。

出品内容 （すべて新製品）TVゲーム機①「ウォーザード」＝「CPSⅢ」第一弾の格闘ゲーム。一人用はモンスターと、二人用は同時プレイで相手キャラと戦う。モンスターと戦って成長させたキャラはパスワードで保存し、次回プレイで使えるのが最大の特徴。②「XメンVSストリートファイター」＝「CPSⅡ」新作。「Xメン」と「ストⅡ」キャラ（計十七人）が対決。二人組チームが自由に交代できる一本勝負制など多彩な新機軸が盛り込まれた。

プライズマシン③「ポコニャン！ジャンボフレンド」＝大型サイズになり当たりが三パターンに。

メダルゲーム機④「ゴー！ゴー！コニーちゃん」＝同名TVアニメキャラを採用。十八㌅画面内蔵。

定置型乗物機⑤「マジカルパンプキン」＝サンリオキャラの画面付き。

ウォーザード

XメンVSストリートファイター

情報通信ネット展開

ケイアンドユウ

出展方針 世界ネットワークビジネスを手がける同社は、中古アミューズメントマシンの海外同時オークションのプロモーションや、「7WAN」というISDN回線を媒体とした独自の情報システムなどを実演紹介し、アミューズメント用景品などの商品情報をいち早く届けることをアピール。AMショーには"便利な会社だ"と思われるサービスの提供を基本コンセプトに出展する。

出品内容 景品①「ビター&スィート」＝同社オリジナルのかわいい動物ぬいぐるみ。フルサイズ二十四㌢。五アイテムある。②「トム&ジェリー・スペシャルウッド」＝同社企画のウッドアイテムにトム&ジェリーのキャラを採用。フォトスタンド、キーハンガー、ドアストッパーなど十種類の実用性が高い。③「セピア」＝同社同名ブランドの使い捨て白黒カメラで高品質。④「サンリオ・ムードライト」＝定番のサンリオキャラクターたちがほんのりと光る。

ビター&スィート

運営効率向上めざし

岐阜特機

出展方針 ロケの運営と管理の"効率アップ"をテーマに、時間効率、売上げ効率などあらゆる面で注目度満点の商品をラインナップし出展する。

出品内容 プライズマシン①「ファンタジーフィーア・スペシャル」（新製品）＝景品落とし"ファンタジーシリーズ"の決定版。コストダウンし、カラーリングもポップ。②「ファンタジー・ゼックス」＝六人用。景品自動供給機構付きで大小のスコープ皿が使用可能に。③「ファンタジー・ピッコロ」＝スコープ皿不要の新タイプ。菓子類も使用可能で対象客層を拡大。

集計機④「データコレクター」（新製品）＝赤外線カウンター管理システム。電磁波を拾ってカウンターを読み取り、赤外線を使ってコードレスでカウンター集計を行なう画期的な新機種。⑤「ウエッピー」＝計量式。ロケーションではカウンターに置いて対面でメダル預り業務にも利用できる。

マルチAMをリード

コナミ

出展方針 マルチアミューズメントのリーディングカンパニーをめざす同社は、常に顧客に満足を与える製品作りをモットーに多数の新作を披露。

出品内容 （すべて新作）TVゲーム機①「GTIクラブ」＝南仏のリゾート都市を舞台にしたドライブゲーム。最大四人まで同時通信プレイ可能。②「ソーラーアサルト」＝「グラディウス」シリーズ新作となる3Dシューティングゲーム。③「対戦とっかえだま」＝パズルゲーム。フィールド内の玉を自由に取り換えながら、玉の色を揃えて消していく。

プライズマシン④「守動拳」＝格闘ゲーム。⑤「ディスクコレクション」＝"ときメモ"CDを払い出す。⑥「マイティーバード」＝回転リングに吊り下げられた景品をハンマーで叩き落とす。

メダルゲーム機⑦「G1クラシックスペシャル」、⑧「クロスマジック・マーク2」＝各新機能追加。

自販機⑨「プリプリステーション」＝写真入りカラー名刺プリント機。

新ゲーム5機種披露

こまや

出展方針 新プライズマシンを中心に新作五機種を披露するとともに、従来機も展示する。

出品内容 アーケードゲーム機①「バトルホッケー」（新製品）＝四人用エアーホッケーゲーム。

プライズゲーム機②「フラッシュ&サウンド」（新製品）＝点灯したランプの場所を覚えて、点灯した順番にボタンを押していく。レベル六まであり、レベルが上がるにつれ難

出展内容50音順 34th Amusement Machine Show

しくなっていく。③「おさるのもんきちヤシの実キャッチ!!」（新製品）＝"もんきち"をレバーで左右に動かし、次々と上から落ちてくるボール（ヤシの実）を上手にキャッチし、時間内に得点。④「キッズボール」（仮称、新製品）。⑤「マジカル9ドアーズ」。⑥「つかんでVSぽん」など。

メダルゲーム機⑦「ラッキーカウント」（新製品）＝メダル枚数あてゲーム。最初に出されたメダルが何枚あるかを予想して当てるゲーム。

小型アトラクション

ザップ

出展方針 同社が今までに培ったノウハウを基に、高い話題性と集客力を持つ「キューザー」や「クレイジートラベル」などを、AM施設に設置できる小型アトラクションとして紹介する。

出品内容 アトラクション①「キューザー」＝AM施設やテーマパークなどで好評の対人型レーザーシューティングゲーム施設。今回は「キューザー」に加え、新たなアイテムを数種類紹介。②「クレイジートラベル」＝立体音響と効果的な演出が組み合わされた最新アトラクション。今回は、収益効率の高い省スペースアトラクションとしてコンパクトバージョンの定員八名タイプを実物展示する。

遊園施設の新タイプ

サノヤス・ヒシノ明昌

出展方針 「ジャパンエキスポゆめ交流博97仙台」に登場する日本初のインバーティッドタイプのコースター第二弾「ブーメラン」を中心に、シューティングアトラクションなどこれからの新製品、人気商品を実物展示のほか模型、VTR、パネル写真構成で紹介する。

出品内容 遊園施設①「ブーメラン」（新製品）＝インバーティッドコースター。バンク走行が加わってスリル度がパワーアップ。②「ローラースケートコースター」（新製品）＝ウェーブコースを疾走。

アトラクション③「トップエリミネーター」（新製品）＝アミューズメントパークで実際のカーレースが体験できるニューアトラクション。ファミリーからヤングまで幅広い層が楽しめる。④「キャノンボール」（新製品）＝カートがフィールド内にあるボールを拾い上げながら、前面のキャノン砲で他のカートに向けて連射して得点を競い合う。⑤「人形館」（新製品）＝ファンタジーなスモールワールドを演出するダークライド。

ローラースケートコースター

トップエリミネーター

ブーメラン

通信パチスロ機提案

サミー工業

出展方針 同社の技術ノウハウを生かしたAM機器を中心に展示。今回は三機種のパチンコゲーム機により、小スペースの新タイプマスゲームを提案する。また定番商品やプライズマシンの新作、さらにTV麻雀ゲームの新作など強力ラインナップで来場者を迎える。

出品内容 TVゲーム機①「ハイパーリアクション2」（新製品）＝TV麻雀シリーズ第二弾。演出面が強化され、ゲーム画面が常にプレイヤーの視点で展開。多彩なキャラクター（土器手司デザイン）のアクションと美しいアニメが展開。

プライズマシン②「ナイスパンチ」（新製品）＝マットを叩いてシンボルを上昇させ、左右の点灯ランプと揃えば景品を払い出すという新感覚ビンゴゲーム。③「ウエスタンカーニバル」（新製品）＝汽車を前進、停止させながら煙突から吹き出すエアーで浮かぶカプセルをゴールへと運ぶ。

アーケードゲーム機④「パッティングチャレンジ」（新製品）＝七十二ホール分のグリーンデータを内蔵したパットゴルフゲーム。最大四人まで同時プレイも可能。

メダルゲーム機⑤「パーラーマスター」（新製品）、⑥「パーラーマスター2」（新製品）＝いずれもパチンコゲーム機。⑤は大当たりでミニゲームスロットの当たりと合わせたメダルを、⑥はミニゲームのみのメダルを払い出す。通信システムでシマ全体のインメダル枚数に応じた合計枚数が払い出されるジャックポット機能を搭載。⑦「パチパチレインボー」（仮称、参考出品）＝パチンコ機。多彩な盤面を用意。上部に出玉レベルランプを設定。⑧「ファイヤートレイン」など。

TVメダルゲーム機⑨「麻雀四彩」（新製品）＝麻雀ゲーム。⑩「ビン桐」（新製品）＝花札ゲーム。⑪「マルチポーカー」（新製品）＝ルールが違う五種類のポーカーから選択。

TVパチンコの新作

サン電子

出展方針 AM施設の多様なニーズに応えるべく、業界初の"テレパチ"式メダルゲーム機「雀龍」に続く第二弾、第三弾を披露。また「ネオジオ」ソフトの格闘ゲームを出品し、独自のアイデアあふれる商品をアピールする。

出品内容 TVゲーム機①「わくわく7」（新製品）＝コミカルさで幅広い客層に対応した「ネオジオ」ソフト。個性的なキャラクターが多彩な技を生み出す超戦略性の"わくわく"対戦格闘ゲーム。

メダルゲーム機②"テレパチシリーズ"「トロピカルクイーン」（新製

わくわく7

34th Amusement Machine Show 出展内容50音順

品）‖斬新なアイデアによるTVメダル機"雀龍"に続くシリーズ第二弾。③「フィーバーライオン」（新製品）‖同第三弾。いずれも鮮明な画像で、パチンコ玉のリアルな動きはもちろん、TVモニターならではのゲーム性を採り入れたもの。

トロピカルクィーン

フィーバーライオン

新写真シール機出品

サンワイズ

出展方針 新タイプのフォトシール払い出し機をメインに、定番の小型メダル機の新作、新機軸ガンシューティングメダルゲーム機、キーホルダープライズ機シリーズの集大成とも言えるラインアップなど、従来とはひと味違った新作を紹介。

出品内容 写真シール自販機①「ハイ！しーる」（新製品）‖コンパクトで、設置場所を選ばない小型タイプ。低コスト、省スペースを特徴とする。②「ライド倶楽部」（新製品）‖既存のキディライドに取り付け乗車中の写真を撮り、終了後十六分割のシールで払い出す。TVゲーム機③「フリップランドUP」（新製品）‖従来機の高さをアップしリニューアル。メダルゲーム機④「ダブルガン・ヒーローズ」（新製品）‖二丁拳銃を駆使し、敵を撃つメダルガンゲーム機。設定数の敵を倒しボスキャラをやっつけるとメダルが払い出される。⑤「マリオのメダル・アイランド」（新製品）‖四人用縦型ルーレットで両替機能付き。⑥「ロックマンX3アタッククレイスプラッシャー」（新製品）‖ルーレット式。⑦「ジャンケンマンセブン」（新製品）‖スリーセブンの要素を追加。このほか従来機多数。キャビネット⑪「JOYMクラシック」（新製品）‖TVメダルゲーム機用。レトロタイプのジュークボックスをデザイン。新作「メオシス・ジュニア」「マジック・トレイン」を組込んで展示。⑫「ニューフォルムUP」（新製品）‖二十インチモニター映像を特殊方式で四十インチサイズに拡大。操作部分を高くしガンタイプにも対応。

部品類にアイデアを

三和電子

出展方針 顧客のニーズに応え"より良いものをより安く"をモットーに、ゲーム機用部品類について独自のアイデアによる製品の開発や研究を進めていることを示す。

出品内容 部品①「照光式押ボタン中型タイプ」（新製品）‖照光式押しボタンシリーズの厚型、薄型に続く中型ボタン。アーケードゲームに最適で色も揃っている。②「トリガーボタン付ジョイスティックレバー」‖レバーの頭の部分にプッシュボタンとトリガーが付いた操縦桿タイプ。セガ社「バーチャロン」にも採用。③「アストロ筐体専用麻雀パネル」‖ステンレス製でさびず耐久性がある。使用頻度の高いNボタンにマイクロSWを使用。JAMMA変換ハーネス付き。④「光センサーレバー」‖反応速度が高く、格闘ゲームやシューティングゲームに最適。⑤「新型目隠しキャップ」‖ボタンのキャップをはずすだけでOK。シール類⑥"各種ステッカー"（新製品）‖プライスシール、アイキャッチステッカー（対戦台、新製品）などデザインを一新。また"名作"や注意ステッカーを追加。

照光式押しボタン中型

トリガー付きレバー

目隠しキャップ

メダル機を4本柱で

シグマ

出展方針 "いい話で会いましょう"をテーマに新ジャンル「けろりんピック」、定番商品の新たな魅力「ペニーフォールスペシャル」、進化し続けるコア・マシン「ザ・ダービー・マークⅥ」、バリエーション豊かな「シングルメダルシリーズ」の4本柱を、イベントを実施しながら紹介する。

出品内容 メダルゲーム機①「ペニーフォールスペシャル」（新製品）‖八人用の新プッシャーゲーム機。②「けろりんピック」（新製品）‖カエルの競争をテーマとした同社初のSC向け四人用メダルゲーム機。③「ポーカーHD・WD／5DW」（新製品）‖五十二枚のカードを使用したワンチャンス・ポーカーゲーム。絵札の出現枚数により最高百回のフリーゲームがスタート。④「ポーカーHD・WD／R2J」（新製品）‖カード五十四枚使用ワンチャンス・ポーカー。二枚のジョーカーを含んで当たりになると、新フューチャーゲームがスタート。⑤「ビデオスロットHD・MS・WB」（新製品）‖"結婚式"をテーマにボーナスゲームフューチャー付き。⑥「ビデオスロットHD・MS・SU」（新製品）‖"サーフィン"をテーマにリピートウィンフューチャー付き。⑦「マルチゲームHD・MS・8GH」（新製品）‖"ゴーストタイプ"の「スーパー8ウェイズ」三機種から選択できる。⑧「マルチゲームHD・MS・PMP」（新製品）‖五種類のポーカーゲームから選択。

このほか「ザ・ダービー・マークⅥ」、メダル貸機、メダルゲーム用キャビネットなどを展示。

ペニーフォールスペシャル

けろりんピック

"FANS"テーマに

システムサービス

出展方針 未来型アミューズメントの新概念"FANS"をテーマに、徹底したマーケティングと最先端の感性に基づき開発した景品のラインナップを展示し、ロケを活性化させるアイテムで"アミューズメントエンターテイメント"を提案する。

出品内容 景品（すべて新製品）①「ミチコ・ロンドン」シリーズ‖同名ブランドをAM機景品に使用するライセンス契約締結。好評のコシノ・ミチコデザインのグッズが続々登場。②「グランパパ」シリーズ‖同名ショップブランドを景品化したクオリティの高いアイテム。③「ジャングルジム」シリーズ‖女性ターゲットに展開する同名ブランドとの共同開発品。④「サンリオ」シリーズ‖サンリオキャラを同社の企画力でリリース。⑤「テディコレクション」シリーズ‖"SANIX"キャラクターシリーズ。

ミチコロンドン・クリスマスコレクション

グランパパ・ニューヨークファミリー

新感覚のプライズ機

ジャレコ

出展方針 オリジナル性を追求した新感覚プライズマシン「スケーティングショット」をはじめ、新型体感機、TVゲーム機、メダルゲーム機と多彩で個性豊かな製品を展示。アミューズメント総合機器メーカーとして長年培ってきたノウハウを注ぎ、一層の前進を図るべく、市場に提案する。

出品内容 TVゲーム機①「セカンドアース・グラティア」（新製品）‖横スクロールに斜め視点を採用した立体的シューティングゲーム。全七ステージで奥行きのある立体グラフィックを実現。アイテムで自機が変形するのが特徴。②「スーパーGT24h」‖CGドライブゲーム機。

プライズマシン③「スケーティングショット」（新製品）‖エアーの力で浮き上がり回転する八十ミリのスコープカプセルを、スティックを振り下ろして、痛快ショットでゲットするというユニークなマシン。四人用。

アーケードゲーム機④「ワールドPKサッカーV2」（新製品）‖PK三本勝負でキックバックを蹴る体感タイプ。新たに「ミラクルリーグ」を追加。テクニック、バランス、パワーのシュートを選択し独自のシュートができるようになった。

セカンドアース・グラティア

ぬいぐるみ景品中心

スクラッチ

出展方針 ぬいぐるみが持つ優しさや温かさを、たくさんの人たちに感じてもらえるように出展する。また実用品やオーソドックスなもの、オルゴールなどいろいろなニーズに合わせたアイテムも取り揃えて展示する。

ハートフルクリスマス

出品内容 景品（すべて新製品）①「ハートフル・クリスマス」‖クリスマスアイテムとして素朴で温かいイメージのぬいぐるみ。②「マーチングバード」‖二段階IC内蔵のぬいぐるみ。羽を押さえると一曲歌い、頭を叩くと、区切って歌う。③「ベアーキッズ・チャイナ」‖サテン生地を使ったクマのぬいぐるみで、髪飾りや帽子を着用。④「ベアーキッズ・スノーボードII」‖洋服にも気を配ったスノーボードシリーズ第二弾。

マーチングバード

ベアーキッズ・チャイナ

ベアーキッズ・スノーボードII

出展内容50音順 34th Amusement Machine Show

高品質の部品類展示

セイミツ工業

出展方針 客のニーズに応えられる"より良い品物を、より安く"をモットーに日々研究、努力している姿勢を示す。

出品内容 部品①ジョイスティック「LSX－57」（新製品）‖シャフト回転止めが付いたもの。②同「LSX－57－01」（新製品）‖「LSX－57」の基板タイプで配線が簡単にできるもの。③プッシュボタン「PS－15」（新製品）‖直径三センチで、コンパクト設計により厚みが従来の三分の二になった。④同「PS－15－01」（新製品）‖「PS－15」の基板タイプ。ほか各種部品類を多数展示。

「VF3」中心に多彩

セガ・エンタープライゼス

出展方針 出展ブースをゾーンごとに区分し、二十一世紀に向けた新しいアミューズメントの世界を提案する。「バーチャファイター3」を中心としたビデオゾーン、待望のダービーや新しいメダルコーナー作りを提案するメダルゾーン、人気の自販機およびキッズ、プライズゾーン、大型アトラクションゾーンなど、あらゆるニーズに対応する多彩なアイテムを紹介。

出品内容 TVゲーム機①「バーチャファイター3」（新製品）‖業界最高峰CGボード「MODEL3」を使用した"VFシリーズ"第三弾。驚異のリアル映像と多彩なステージ構成による奥の深い究極の格闘ゲーム。②「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」（新製品）‖ツーリングカーレースの世界をCGドライブゲームとして忠実に再現。メルセデス・ベンツ社などの協力を得た実在のマシンがバトルを展開。③「ウェーブランナー」（新製品）‖ヤマハ社とのタイアップにより、水上バイク「マリンジェット」をそのままCG体感ゲーム化。タンデム可能な大型シートで波のうねりも実感。④「マジカル頭脳パワー」（新製品）‖同名人気TV番組を題材にした早押し音声認識クイズ。プレイヤーはボタンを押し、可動式マイクに答えを言うという新しいクイズゲーム。自販機⑤「ネーム倶楽部」（参考出品）‖「ピングー」「セサミストリート」「ロドニー」など女子中高生に人気のキャラクターが入ったかわいい名刺が簡単に作れるオリジナル名刺自販機。メダルゲーム機⑥「ロイヤルアスコットII」（仮称、参考出品）‖大型ダービーゲーム。従来の約四倍サイズの大型"馬メカ"による業界最多の十二頭だて。⑦「ファイヤーボール」（新製品）、⑧「リールマジック」（新製品）、⑨「マジック27」（参考出品）‖いずれもベーシックプレイ、ダブルアップ、ボーナスゲームの三つの遊びが一つになった"ヨーロピアンスロット・シリーズ"。

バーチャファイター3

ウェーブランナー

ツーリングカー・チャンピオンシップ

新型シミュレーター

仙台教映社

出展方針 初出展となる同社は、映像シミュレーターのメーカーとして従来になかった圧縮空気方式による軽量、低価格の斬新な新タイプを披露。

出品内容 映像シミュレーター「エアーライド」（新製品）‖モーションベースに画期的な圧縮空気方式を採用した第三世代の新型シミュレーター。モーションシート一台当たり七十キログラムと超軽量。平均床荷重の許容範囲が一平方メートル当たり百六十キログラム以上のフロアなら簡単に設置でき、さらに床面の補強工事も不要でコストパフォーマンスに優れている。

新アトラクションも

泉陽興業・泉陽機工

出展方針 アニメの人気キャラクターをモチーフとした小型遊具をはじめ短距離輸送システムやダークライド、スポーツシミュレーションゲームなど新製品の実物展示を中心に、日本初登場のスリルライドや最新鋭のバーチャルサウンドシミュレーターなど同社の多種多様な施設展開を紹介。また「フェスティバルゲート」をはじめとした同社のグローバルな事業展開などもパネルで紹介。

出品内容 定置型乗物機①「忍玉乱太郎」（新製品）‖三種類のキャラ音声付き。バッテリーカー②「忍玉乱太郎」（新製品）。短距離観覧輸送システム③「ビューキャビン」（新製品）‖五人乗りのキャビンが電磁誘導線上を自動走行。自動連結機能でキャビン増減可能。スポーツ施設④「ホームランダービー」（新製品）‖3D映像、特殊センサー技術、本物のバットを使ったスイングが一体となった野球施設。遊園施設⑤「占いラビリンス」（新製品）‖ダークライド式占い施設。演出された迷宮を進み、各場面で登場する占い師の問いかけに答えていく。⑥「ミキサー」（新製品）‖アーム先端の乗物が回転するとともにアームが起き上がり前後回転する絶叫マシン。⑦「ガウディスリー」（新製品）‖ヘッドホンなしの立体音響空間の中で視覚、触覚、嗅覚をも刺激する演出効果を組み込んだバーチャル音響シミュレーター。⑧「ビスタライナー」。

欧米の良質施設紹介

禪

出展方針 英国、イタリアの乗物機メーカーと業務提携し、日本国内のニーズに合わせた「レールトレイン」「ロードトレイン」を紹介。また米国製エアー遊具をはじめ、ファミリー対象の良い機器を探し出し提供していることをアピールする。

出品内容 遊園施設①「ロードトレイン・P－90型」‖パーキンス社新型ディーゼル（二千CC）を搭載。実物展示。②「ロードトレイン」客車‖実物展示。特に身障車用イス搭載仕様の客車もこれからの必要機種として紹介。③電気式「レールトレイン507」‖第三軌条方式。ファミリータイプで、機関車と子ども八人乗り客車一両を実物展示。④無公害「ロードトレイン」（新製品）‖同シリーズに加わった無公害、低公害対策車。バッテリー、新型ガソリンエンジン、LPGの三バージョンをパネル展示。映像装置⑤「3D映像カプセル」（新製品）‖ディスク方式3D映像を、カプセル内で一人で楽しむもので臨場感がある。

ロードトレイン（無公害対策車）

総合DBをアピール

総商

出展方針 総合ディストリビューターとして常に顧客に斬新なアイデアと有力製品を提供し続け、今後も総合プロデューサーとしてAM業界をもり立てていくことを示す。

出品内容 （すべて新製品）TVゲーム機①セガ社「バーチャファイター3」。②ナムコ「アクアジェット」。③データイースト「エアーウォーカーズ」。④同「クイズおまえにPiponチョ」。⑤SNK「風雲スーパータッグバトル」。⑥タイトー「ファイターズインパクト」。⑦同「パズルボブル3」。⑧テクモ「デッド・オア・アライブ」。プライズマシン⑨昭和技研工業「マッスルジャンボスロット」‖キャラクター（五人）の全身の絵柄を完成させると景品が払い出される新発想のゲーム。筋肉モリモリ・マッスルマンなどが登場。⑩同「ストライカー2」。⑪ジャレコ「スケーティングショット」。⑫タカラAM「世界一周の旅」。メダルゲーム機⑬サミー工業「ファイヤートレイン」。⑭サン電子「テレパチ・トロピカルクィーン」。⑮カトウ製作所「ダイナマイトショット8」。⑯カプコン「ポコニャン・ジャンジャンボフレンド」など。

16めんへ続く

SEGA™

アミューズメント市場のさらなる創造

最新情報

史上最強のメダルゲーム「ロイヤルアスコットII」が遂に登場!

'96アミューズメントマシンショーを沸かすのはSEGA!

南国の海をマリンジェットで疾走!!

ウエーブランナー

WaveRunner

派手な水しぶきを上げテールスライドするコーナー、ジャンプ台による大ジャンプなどマリンジェットならではの壮快感と動きをヤマハ発動機(株)の協力を得たリアルな筺体で再現!!

©SEGA 1996

※画面写真は開発中のものです。

1,220(W)×2,585(D)×2,210(H)mm
472kg
50インチプロジェクションTV
PAT.PEND.

新次元の攻防、ここに出現!

3D-CG格闘技は、3次元の間合いを制した者が、勝利を掴む!

Virtua Fighter 3™

バーチャファイター3

AM2 AM R&D DEPT.#2

©SEGA 1993.1996

※画面写真は開発中のものです。

ufo むらかると

今日もイタダキ!

UFOのニューバージョン、出現!

©SEGA 1995

プチプチと引っ張り落とすニュー感覚のキーホルダータイプのプライズマシン。

'96アミューズメントマシンショー・新製品出展リスト大公開!

バーチャファイター3、セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ、ウエーブランナー、ロイヤルアスコットII、セガ・ヨーロピアン・スロット、ネーム倶楽部、ホッケースタジアム

マジカル頭脳パワー!!

マイクで回答! TVのおもしろさ、そのまんま!

高視聴率持続! 人気絶好調のTVクイズ番組「マジカル頭脳パワー」が、おもしろゲーム機になって登場!
出演者の気分を満喫。マイクで答える「音声認識システム」採用。

プレイヤーに向かってマイクが回転!

©NTV/©SEGA 1996

800(W)×1,170(D)×2,220(H)mm
29インチモニター
PAT.PEND.

世界各メーカーから最速実車が参戦!

SEGA Touring Car Championship

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

©SEGA 1996

※画面写真は開発中のものです。

ツイン
1,632(W)×1,750(D)×1,916(H)mm
513kg
29インチモニター×2
PAT.PEND.

デラックス
1,130(W)×1,800(D)×1,800(H)mm
306kg
39インチワイドプロジェクター
PAT.PEND.

メルセデス・ベンツCクラス、オペル・カリブラ、アルファロメオ155、トヨタ・スープラが繰り広げる熱きリアル・ツーリングカー・バトル。

メガロ410

可能な限りの臨場感を演出する、大画面41インチ。超薄型のハイパー・コンパクトキャビネット登場。

890(W)×1,180(D)×1,630(H)mm
143kg AC100V 354W
PAT.PEND.

ブラストシティ

新デザインでアイキャッチ抜群! コンパクトな29インチ!

760(W)×939(D)×1,643(H)mm
101kg AC100V 143W
29インチモニター
PAT.PEND.

「SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE」のご案内

セガではインターネット・ホームページ「セガ・エンターテイメント・ユニバース」において最新アミューズメント情報をご紹介しております。

インターネット・ホームページ・アドレスは http://www.sega.co.jp/

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
電話03(5736)7721(海外販売事業本部)
電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6841(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)

34th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

13めんからの続き

アーケード機も紹介

大仙産商

出展方針　AM施設の効率経営に寄与する高性能両替機や硬貨計数機などをメインに、今回はアーケードゲーム機も出品。

出品内容　メダル貸機①「EG―100」＝カップ式。②「EG―10A」両替可能。両替機③「ER―110B」。④「ER―411」＝ダブルホッパー使用。⑤「ER―31A/60A」＝小型。硬貨集計機⑥「JD―10」＝データ管理ワゴン。メダル自動包装機⑦「WR―200MT」(新製品)＝毎分計数二千六百枚、包装三十本の高速処理で耐久性に優れている。アーケードゲーム機⑧「わちゃわちゃ大運動会」(新製品)＝玉をシャベルですくい相手側のカゴに入れる対戦型。プライズマシン⑨「ピカトロール」(新製品)＝木の枝にぶら下がったキーホルダーをアームで落とす。⑩「うちまショット」(新製品)＝玉を弾き、盤面の羽根付きスパイラルを回転させて吊り下がった景品を落とす。

格闘とパズルの新作

タイトー

出展方針　CG格闘ゲームを中心にTVパズルや大型メダルゲームなど各ジャンルの新製品を展示。また開発中の新作をデモ映像などで紹介する。

出品内容　TVゲーム機①「ファイターズインパクト」(新製品)＝CG対戦格闘ゲーム。キャラクター(八体)ごとに格闘スタイルを選択。コマンド入力で個別の技を滑らかにつなぎ、ヒットとダメージを連続化する〝モーションスライドコンボ〟も駆使できる。②「パズルボブル3」(新製品)＝シリーズ第三弾。〝天井反射〟など新テクニックやアイテムを追加。キャラクターを八人から選択できる。③「クレオパトラフォーチュン」(新製品)＝パズルゲーム。囲み消しと並べ消しでブロックを消していく思考タイプ。プライズマシン④「タイトーダブルチャンス96」(新製品)＝四人用。中央にディスプレイ台を設置しカラーリングを一新。またカプセル対応の爪も用意しモデルチェンジ。メダルゲーム機⑤「ウイニングギャロップ」。TVメダルゲーム用キャビネット⑥「ジャンリー」など。

ファイターズインパクト

パズルボブル3

イタリア製メリーを

ダイニチ

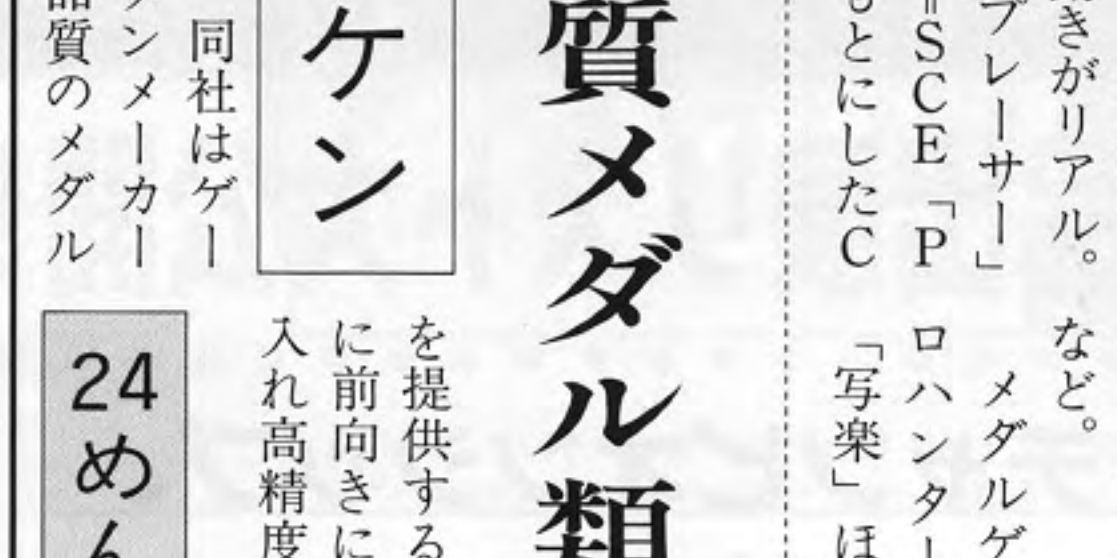
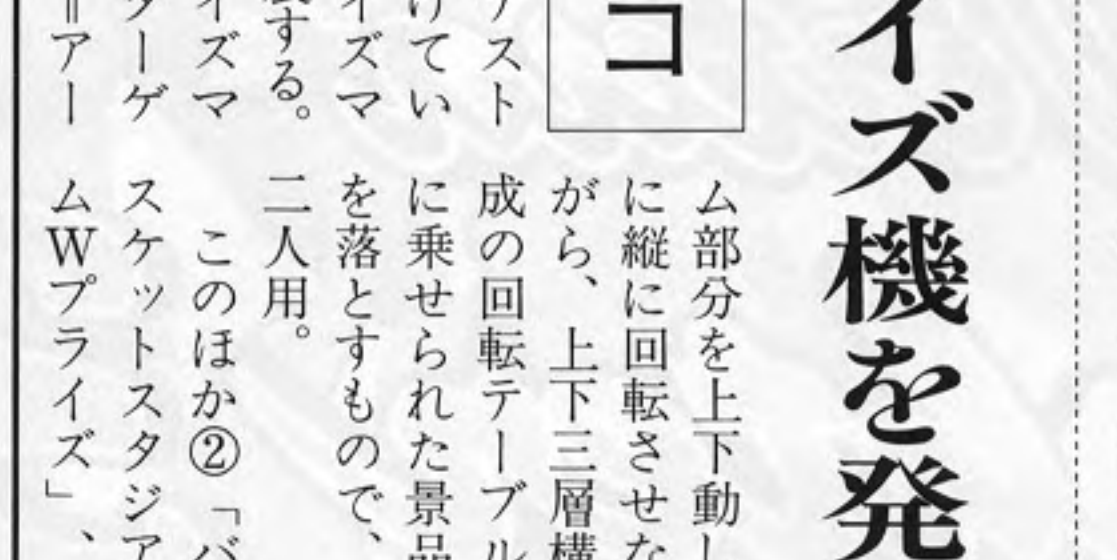
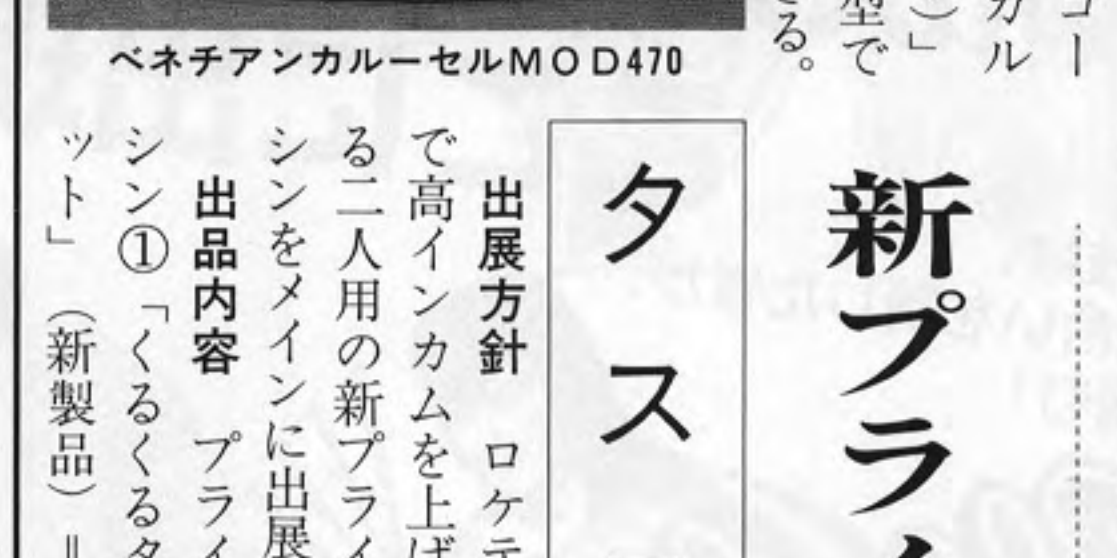
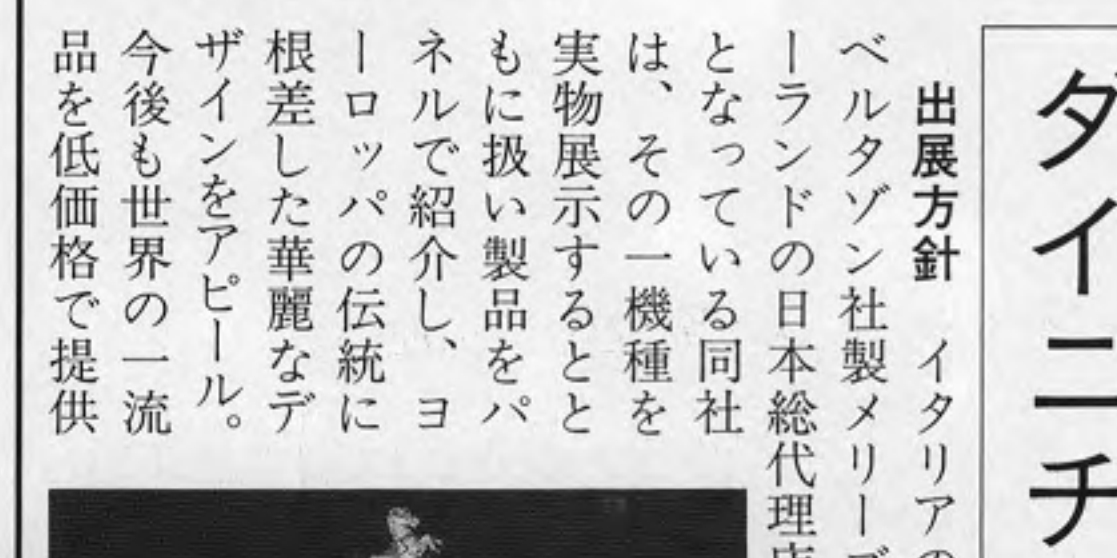
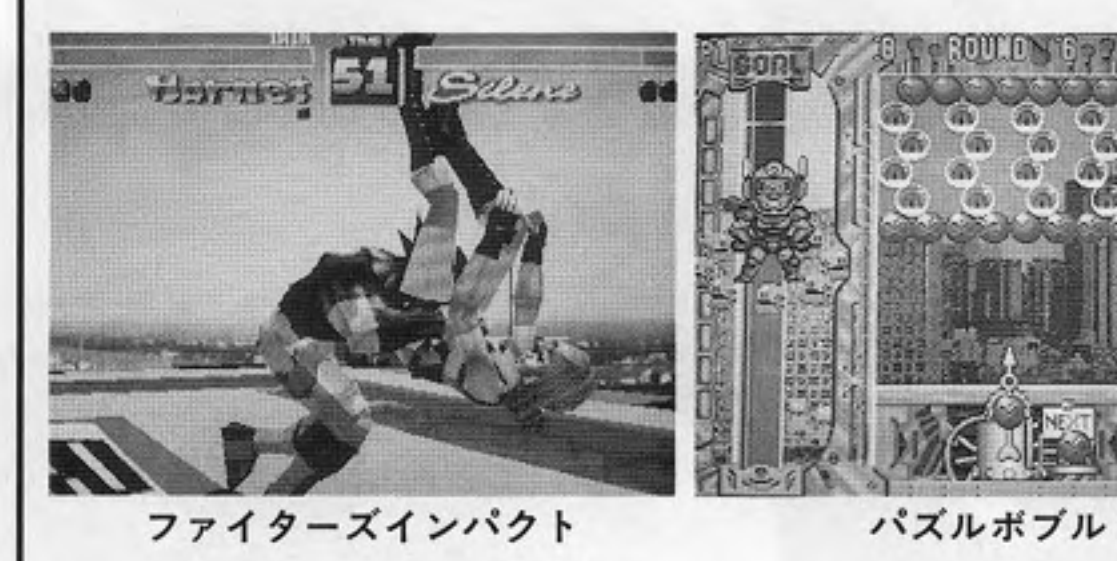
出展方針　イタリアのベルタゾン社製メリーゴーランドの日本総代理店となっている同社は、その一機種を実物展示するとともに扱い製品をパネルで紹介し、ヨーロッパの伝統に根差した華麗なデザインをアピール。今後も世界の一流品を低価格で提供していく姿勢を示す。

出品内容　メリーゴーランド「ベネチアンカルーセル(MOD470)」＝直径四・七㍍の小型でSCロケにも設置できる。

ベネチアンカルーセルMOD470

理想の相手の顔占う

高田工業所

出展方針　独自の技術と発想を基にAMマシンの開発に取り組む同社は、人相占い「ミラーアイズ」に続く新発想の占い機を出展する。

出品内容　占い機「理想探偵社」(新製品)＝性格を心理テストにより分析し、その結果を人相学に置き換えて理想の相手の顔CGを作り出す。心理と人相の二つの要素を合わせたニューコンセプト占い。占い内容は日本占術協会の浅野八郎氏監修によるもの。同社の企画開発により、製造はセガ社が行なう。

プライズ機に演出を

タカラ アミューズメント

出展方針　ユーザーには楽しくわかりやすい、オペレーターには手間がかからず使いやすくサービスできるシステムとして、より高い演出効果、エキサイトなプレイに発展できる通信フィーバーシステム、アイキャッチ効果を高める景品自動補給システム、どんな機器もプライズマシンに変身させるラスターシステムを中心に出展。また景品は〝取りたい気持ち、贈って喜ばれるうれしい気持ち〟をテーマに紹介。

出品内容　プライズマシン①「世界一周の旅」(新製品)＝海外旅行をモチーフにしたスゴロクゲーム。ファンファーレ付き。専用の有名ブランド景品も用意(本紙第524号「話題のマシン」参照)。②「スウィートハート」(新製品)＝ビッグシャベル使用で、菓子類からアクセサリー類まで豊富な景品構成が可能。景品自動補給機能付き(本紙前号同欄参照)。③「ふりかけどんどん」＝専用景品に〝ふりかけ〟を採用。ルーレットゲームでダブルチャンスにも挑戦できる。

新プライズ機を発表

タスコ

出展方針　ロケテストで高インカムを上げている二人用の新プライズマシンをメインに出展する。

出品内容　プライズマシン①「くるくるターゲット」(新製品)＝アーム部分を上下動し、さらに縦に回転させながら、上下三層構成の回転テーブルに乗せられた景品を落とすもので、二人用。

このほか②「バスケットスタジアムWプライズ」、③「レインボーグラス」、④「ミスターカップイン」なども出品。

アスレチック施設⑤「わんぱく工場II」も。

くるくるターゲット

CGバスケット披露

データイースト

出展方針　CGゲームを中心にTVクイズやブロック崩しゲーム、フリッパーの新作のほか、新ジャンルのスタンプ製作マシンを紹介する。

出品内容　TVゲーム機①「エアウォーカーズ」(新製品)＝フルポリゴンCGによる5オン5バスケットボールゲーム。簡単なコマンド操作で多彩なテクニカルプレイを繰り出す。サイドと3Dビューの二つの視点を選べる。四人まで同時プレイ可能。

②「クイズおまえにPiponチョ!」(新製品)＝TVクイズゲームで知識、直感、映像の三タイプから出題。二十七ジャンルから一万問以上を内蔵。四種類のサブゲームもある。

③「ゴーストロップ」(仮称、参考出品)＝お化け退治をテーマとしたTV対戦ブロック崩しゲーム。CGで描かれたお化けブロックにボールをぶつけていく。

フリッパー④「インデペンデンス・デイ」(新製品)＝米国セガ・ピンボール社製。宇宙人襲来を扱った米国の同名SF映画がテーマ。ルールが単純になったのが特徴。

スタンプ製作機⑤「スタンプ倶楽部」(仮称、参考出品)＝自分の顔などの撮り込み画像とイラストを組合わせ、オリジナルスタンプ(インク内蔵型)を作り払い出す。

エアウォーカーズ

格闘と乗馬ゲームで

テクモ

出展方針　CGフルポリゴンによる格闘ゲームと乗馬レースの二機種を中心に、通信機能を採用したプライズ機なども展示し、新しいオペレーションの展開を提案する。

出品内容　TVゲーム機①「デッド・オア・アライブ」(新製品)＝セガ社「モデル2」使用CG格闘ゲーム。モーションキャプチャー技術によりキャラの動きがリアル。②「ギャロップレーサー」(新製品)＝SCE「PS」基板をもとにしたCG乗馬ゲーム。騎手の視点で画面が展開。

プライズマシン(いずれも他社製)③「トロカーナ」、④「ハッピーピエロ」、⑤「世界一周の旅」＝以上三機種は通信による三台以上の接続でペイアウト率調整可能。⑥「マッスルジャンボスロット」ほか数機種。

TVゲームキャビネット(いずれもセガ社OEM)⑧「テクモ・バーサスシティ」。⑨「テクモ・ニューアストロシティ」など。

メダルゲーム機⑩「プロハンターDX2」。⑫「写楽」ほか多数出品。

高品質メダル類展示

トーケン

出展方針　同社はゲーミングトークンメーカーとして、高品質のメダルを提供するとともに、常に前向きに新素材を採り入れ高精度の製品開発に

24めんへ続く

NEO GEO The Future Is Now SNK

新製品

ピンチ&チャンスにキャラチェンジ!

タッグの掟はあまくない!

ROSA

KIM SUILE

風雲 SUPER TAG BATTLE™

復讐のために、金のために、誇りのために10人の戦士達が集まった。今度のバトルは2人1組のタッグバトル。戦いの流れを冷静に読んで、絶妙のタイミングでキャラチェンジ! 熱い駆け引きが、格闘ゲームの進化を加速する!!

GOZU　CHUNG　EAGLE　JOKER　GORDON　HAYATE　MEZU　IMPOSTER-KING LION

システムの融合と進化。これがハイブリッド格闘アクションだ。

©SNK 1996

高収益の決定版! コンパクトクレーンゲーム機ネオミニ!!

コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」は、置き場所を選ばない省スペース設計。あらゆるロケーションで、空きスペースやデッドスペースの活用を実現し、さらなる集客・収益アップに貢献します。

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):幅488×奥行518×全高784

ネオミニでは5種類のツメを同梱。景品に合わせて自由に交換でき、捕獲率の調整も思いのままです。
●標準爪 ●平爪 ●直爪 ●山爪
●バケット爪(お菓子やキャンディもつかめます。)

ネオミニレッド　ネオミニグリーン　ネオミニピンク　ネオミニイエロー　ネオミニホワイト　ネオミニパープル

オプション

置き場所に合わせていろいろ選べる!
ネオミニ用スタンド

本体同様に6つのカラーバリエーションを用意。
(高さ750mmと600mmの2タイプから選べます。)

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。画面はハメコミ合成です。●NEOGEOはSNKの商標です。

★ オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!! ★

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ペタペタ転写シール
好評発売中
OP価格30,000円 10種類(80個入り)
超人気ゲーム"ザ・キング・オブ・ファイターズ'96"のキャラを使用したファン必携のニューアイテム。しかも、肌にも貼れて暗い所で光るシールは、幅広い客層にアピールします!
●サイズ:直径6.5cm程度 ©SNK 1996

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ムービングペット
好評発売中
OP価格25,000円 8種類(200個入り)
新しい形態のキャラクターマスコット。2つのタイプが一緒に入ったお得なアイテムです。
●パッケージサイズ:3×4×6.5cm程度
©SNK 1996

ツインフォトミニ
好評発売中
OP価格25,000円 10色(100個入り)
小さくておしゃれなフォトフレームが、キーホルダーになりました。大流行のプリントシールにもぴったりのサイズなので、相乗効果が期待できます。
●パッケージサイズ:5×6.5cm程度

SAMURAI SPIRITS タペストリー
好評発売中
OP価格29,600円 5種類(80個入り)
洗練された和風デザインが素敵なタペストリーです。大人気のサムライスピリッツのキャラクター達の描きおろしイラストがプリントされて注目度は抜群!
●パッケージサイズ:10×20cm程度 © SNK 1993.1994.1995

※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ディズニーランド

第2パーク建設を計画

カリフォルニアをテーマに、2001年完成

米国ウォルトディズニー社（カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は七月十七日、アナハイムにあるディズニーランド北側の駐車場（約二十二万平方㍍）にカリフォルニアをテーマにした第二のテーマパーク「カリフォルニア・アドベンチャー」を計画中だと発表した。アナハイム市議会に提出し、承認されれば九七年初めにも着工、二〇〇一年にオープンする予定。

五五年に開業したディズニーランドでは、これまでいくつものアトラクションが導入され、年ごとに内容を充実させており、現在もトゥモローランドで大がかりなリニューアル工事が進められている。第二パーク建設計画も、これらに併行してこれまでいくつか提出され、九一年には「ウェストコット」計画を明らかにしたが、これは経済的要因から縮少され、まだ着工もしていない。

そうこうしている内に当初年間入場者一千万人としていた「ウェストコット」計画を、七百万人までスケールダウンすることで、一挙に実現の可能性が出てきた。計画では三つのテーマランドが含まれている以外、「カリフォルニア・アドベンチャー」の内容はそれほど明らかではない。

「カリフォルニア・アドベンチャー」には、付属ホテルとして「グランド・カリフォルニア・ホテル」、夜も楽しめるという「ディズニーランド・センター」が含まれる。駐車場はホテル隣接地に開発される。これらの総事業費は十四億ドル（約千四百億円）にも達する。

この計画はアナハイム市も巻き込むことになっており、アナハイム・コンベンションセンターの拡張事業（一億五千万ドル）を含む、ディズニーランド周辺の整備事業に五億四千六百万ドルを支出する予定。

さらに連邦政府も州際（インターステート）高速道路の改良工事を担当、ハイウェイから駐車場へ誘導する新出口「ディズニーランド・ドライブ」を設ける予定。これに伴い隣接する別の出口「フリードマンウェイ」は、「ディズニーウェイ」に名前が変わる。

「カリフォルニア・アドベンチャー」は、太陽に満ちたゴールデンステート（黄金の州、つまりカリフォルニア）の心をつかむ、というのがテーマ。ハリウッドや、いわゆるカリフォルニアドリームを実現した人びとをアトラクションに採り入れるとのこと。

97年のAAEは

シンガポールに

香港離れ、活発な市場に

米国AAMAとIAAPAによる「エイシャン・アミューズメント・エキスポ」（AAE）97は、これまでの香港から初めて離れシンガポールのコンベンションセンターで、六月十一―十二日に開かれることが正式に決まった。AAEはこれまで中国市場を臨む香港で開催された。

AAEのショー委員長を務めるアクレイム／レーザートロン社のロン・カララ副社長によると、今年のショー出展者、来場者そしてIAAPA会員に対しアンケート調査をした結果、香港とシンガポールで交互に開催したほうがよいという意見が多数を占めた。またAAMAのボブ・フェイ専務は、出展社が最も活発な市場の中心地としてシンガポールをめざしている、とも語っている。

インドネシア、マレーシアとその周辺諸国の市場は活発に拡大中だが、香港以北は中国がそれほど進展しないうえ、台湾はシャットダウン（閉鎖）されてしまっている、というのが理由。もちろんAAEはなにも香港に固定する必要がなく、またシンガポールで毎年開くというわけではない。マレーシアのクアラルンプール、インドネシアのジャカルタ、タイのバンコックも将来の開催候補地に挙がっている。

台湾の遊技場閉鎖で

遊技機投げ売り

とくに多人数用ギャンブル機が

台湾での遊技場閉鎖により台湾で不用になった遊技機が一斉に世界各地に投げ売りされることになり、とくにギャンブル機が中国大陸に大量に流れ込んでいる。これは多人数用ギャンブル機（日本ではメダルゲーム機として使用可能）でその傾向が強く、「マジックハット」、「ヒーローサーカス」、「プラネットカルーセル」、「スペースカプセル」、「アニマルグランプリ」などの機種（メーカー名は不明）が中国のFEC（ファミリーファンセンター）に出回っている――と英国の業界誌「インターゲーム」八月号が伝えた。

台湾での遊技場取締り（本紙第522号参照）によるAMゲーム場および射幸遊技場の閉鎖が長びいており、このため規模の大小を問わず台湾の遊技場経営者たちは致命的とも言える経営危機に見舞われている。そのためこれら遊技場の設備の処分が大量に開始された。その中心となるのは、今回の取締り原因ともなったギャンブル機で、そのほとんどが台湾製である。

許されないギャンブル機を設置営業してきた台湾の業者も悪いが、それを長年野放しにしてきた台湾の警察も悪いわけで、違法業者から七年間も多額のわいろ（五千万台湾ドルとも言われる）を受け取っていたとして、幹部を含め台湾警察のうち百人以上が逮捕、起訴された。違法業者も百五十人以上が逮捕、起訴されており、大事件となっている。

台湾の業界がこうした悲劇を背景に復興するには、よほど合理的な問題解決が必要となるが、具体的にはまだ見えてこない。ギャンブル機を置かないAMゲーム場については、必要なビジネス許可制を整備するだけで足りると考えられるが、台湾の遊技場業者の多くはギャンブル機とともに成長してきただけに、解決策が見えて来ないのである。台湾の遊技場閉鎖については米国の業界誌「リプレイ」九月号でもリポートしている。

南米パラグアイで

家庭用偽造摘発

「メガドライブ」を大量コピー

南米パラグアイで、セガ社家庭用16ビット機「メガドライブ」の偽物を大量に製造、出荷していた工場がこのほど摘発された、とAAG（アンチ・カウンターフェイティング・アドバイサリー・グループ）が明らかにした。

しかし摘発した捜査機関、日付など明らかではない。日米のメーカー協会による国際機関、AAGによると、摘発を受けた工場はパラグアイのシウダド・デル・エステにあり、台湾人のシエ・トン・ポが所有している。工場には四台のプラスチック成型機があり、約八十人が働いている。

「メガドライブ」の本体ケース部分はプラスチック成型機により作られ、これにPC基板などが組み合わされ、約八千平方㍍あるこの工場で二十四時間フル生産すれば、年間二十万台のコピー品が生産可能とされている。

なお「メガドライブ」以外の金型も発見された。

AAGによると、パラグアイの捜査当局はこの工場に対し当面生産を中止するよう命令し、工場を封鎖した。責任者であるシエ・トン・ポに対しては刑事責任が問われるもよう（次号で続報の予定）。

AMOAエキスポ96

連日10時に開場

市場後退など悪条件続く

米国の秋の展示会、AMOAエキスポ96（九月二十六―二十八日、ダラス）では、従来のようなディストリビューターアワー（ディストリビューターだけが入場できる時間）はなくなる。三日間とも午前十時に展示会場はオープンとなり、午後五時（三日目のみ四時）にクローズする。

初日の午後六―九時はハイアットホテルの隣りにあるユニオンステーションで、AMOA会員を招待するパーティーが開かれ、二日目の夜はフェアモントホテルで恒例の「アワードショー&バンケット」（受賞式を兼ねた有料の夕食会）が開かれる。二日目の午前八―十時、コンベンションセンターで年次総会が開かれ、新役員が紹介される予定だ。

今年のAMOAエキスポは、世界的なフリッパー市場の後退、米国でのAM機オペレーション不振など悪い話題が多いが、ランディー・チルトン会長は「不振の年こそエキスポに参加し、現状打開の道を発見しよう」と呼びかけている。

米国CCMAが6月30日に解散

米国でもAM機オペレーターの多いカリフォルニア州のオペレーター協会、CCMA（カリフォルニア・コインマシン・アソシエーション）が財政難のため、六月三十日に解散した。

会員は二十社まで減少しており、専従スタッフの給与も支払えないとのこと。オペレーターの地位向上に貢献してきた協会だけに、米国では大きな衝撃を与えている。

International Trade Show

Show	Date
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 12-14
LIW'96 (Birmingham, U.K.)	Sep. 24-26
AMOA Expo'96 (Dallas, U.S.A.)	Sep. 26-28
Game Expo'96 (Budapest, Hungary)	Sep. 26-28
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 1-3
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 9-10
Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 9-12
FER-Interazar (Madrid, Spain)	Oct. 10-11
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Oct. 10-12
ENADA'96 (Rome, Italy)	Oct. 17-20
Park Show (Remini, Italy)	Oct. 24-26
GAMEX'96 (Johannesburg, South Africa)	Oct.30-Nov.1
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct.30-Nov.1
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Nov. 1-4
AMOAQ'96 (Gold Coast, Australia)	Nov. 5-9
Norsk Automatmesse (Oslo, Norway)	Nov. 15-16
IAAPA'96 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 20-23
JAMMA Hong Kong (Hong Kong)	Nov. 28-30
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 1-3
Amusexpo/Forainexpo (Paris,France)	Dec. 10-13

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

9月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	エリア51（アタリゲームス）	8.96
2	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	8.25
3	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	8.18
4	NBAハングタイム（ミッドウェー）	8.08
5	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.89
6	バーチャコップ　2（セガ社）	7.86
7	キラーインステインクト　2（ミッドウェー）	7.80
8	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.75
9	バーチャコップ（セガ社）	7.43
10	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.43
11	バーチャファイター　2（セガ社）	7.26
12	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	6.98

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	9.36
2	デイトナUSA（セガ社）	9.26
3	タイムクライシス（ナムコ）	9.22
4	エースドライバー（ナムコ）	9.20
5	クルージンUSA（ミッドウェー）	9.16
6	アルペンレーサー（ナムコ）	8.84
7	バーチャロン（セガ社）	8.75
8	プロップサイクル（ナムコ）	8.67
9	マンクスTT（セガ社）	8.50
10	エアーコンバット　22（ナムコ）	8.38
11	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	8.00
12	ダートダッシュ（ナムコ）	8.00
13	セガラリー（セガ社）	7.92
14	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	7.92
15	インディ500（セガ社）	7.88

©1996 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン　2〔鉄拳2〕（ナムコ）	8.32
2	ソウルエッジ　2（ナムコ）	8.29
3	ダイハード・アーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	8.29
4	メタルスラッグ（SNKネオジオ）	7.98
5	ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	7.87
6	バスタ・ムーブ・アゲン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.57
7	ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.55
8	マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	7.42
9	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	7.38
10	パズルファイター（カプコン）	7.33
11	ネオターフマスターズ〔ビッグトーナメントゴルフ〕（SNKネオジオ）	7.25
12	ソウルエッジ（ナムコ）	7.24
13	トウシンデン2〔闘神伝2〕（カプコン）	7.20
14	ラン&ガン2〔スラムダンク2〕（コナミ）	7.13
15	バトルトード（エレクトロニックアーツ）	7.11
16	ライデン　DX〔雷電　DX〕（セイブ／ファブテック）	7.06
17	D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕（カプコン）	7.00
18	ニンジャマスターズ（SNKネオジオ）	7.00
19	ストリートファイター・アルファ2〔ゼロ2〕（カプコン）	6.91
20	アルチメットMK3（ミッドウェー）	6.83

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アラビアンナイト（ウィリアムズ）	9.71
2	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.95
3	ツイスター（セガ・ピンボール）	7.76
4	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	7.69
5	ビッグハート（プリミア）	7.64
6	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.63
7	アポロ　13（セガ・ピンボール）	7.38
8	ブレイクショット（カプコン）	7.33
9	フーダニット（ミッドウェー）	7.24
10	スタートレック・ネクストゼネレーションズ（ウィリアムズ）	7.12

SPIシステム第4弾!

Gun Dogs

ガン・ドッグス

2人同時プレイ途中参加可能!

▶『雷電シリーズ』譲りのリアルなグラフィック!

▶性能の異なる5種類の自機から選択可能!

近日新登場!

翼を休めるのはまだ早い!!

雷電シリーズの流れを汲む最新作が堂々新登場!

※画面写真は開発中の物です。※この製品は海外版『RAIDEN FIGHTERS』の国内版です。

セイブ開発
〒101　東京都千代田区三崎町2-20-1　TEL.03-3238-9169 FAX.03-3238-9187

アミューズメントマシンショー 特報

パーラーマスター

ショー会場、サミー工業ブースにて発表!

(9月12～13日、14日はゲーム大会開催)

乞うご期待!!

★バラエティにとんだメダルシリーズ

バトルを制してオリジナルポスターをGET

対戦ハイパーゲーム大会

開催日：9月14日
会場：サミー工業ブース

 ※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

サミー工業株式会社　本　社　〒170東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL:03-5950-3760　FAX:03-5950-3761
名古屋営業所　〒465愛知県名古屋市名東区本郷3-5グロウバルビル2F
TEL:052-775-5460　FAX:052-775-5486
福岡出張所　TEL:092-474-9831　FAX:092-477-3160

34th Amusement Machine Show

出展内容 50音順

16めんからの続き

（トーケン）

取り組んでいる姿勢をアピールする。

出品内容 ①AM機用メダル＝各種類をサイズ別、材質別に展示。②景品用アクセサリー＝指輪などの高級イメージ製品。③業務用キーチェーン＝各種キーを目的に応じてキープする。

〝キディゾーン構想〟

トーゴ

出展方針 〝キディゾーン構想〟の提案を軸に、遊園施設と小型ゲーム機の差を超越した「新しい〝喜び〟の創造」をテーマとして出展する。

出品内容 アーケードゲーム機①「ちょ〜モグラ」（新製品）＝初代「もぐら退治」から満二十周年を記念した新対抗もぐら叩き機。モグラ部分に新機構を採用し、力の弱い女性や子どもの叩きも確実に検知。②「バッドばつ丸のゴーゴーたまいれ」（新製品）＝動き回る〝ばつ丸〟が手に持つかごにボールを入れる。

プライズマシン③「コンビニパレード」（新製品）＝AOUエキスポで出品したものを大幅改良。多彩な景品が使える。④「らっき〜ほるだ〜ミニ2」（新製品）＝一人用ミニ版。〝タイムアタックモード〟を追加。⑤「カプセルパレード」（新製品）＝循環する百五十㍉カプセル景品を落とす。景品自動補給機能付き。

ちょ〜モグラ

バッドばつ丸のゴーゴーたまいれ

メダルゲーム機⑥「マジックカップ」（新製品）＝どのカップに金メダルが入っているかを当てる。

遊園施設⑦「キディサイクル」（参考出品）＝〝キディゾーン構想〟の第一弾機種。地上高の低いコースをペダル走行で進む。

CGとエレメカ多数

ナムコ

出展方針 「システムスーパー22」による体感CGゲーム機を中心に、エレメカゲーム機などの新作も多数披露する。

出品内容 TVゲーム機①「アルペンレーサー2」（参考出品）＝前作をバージョンアップしたCGスキーゲーム機。通信機能により二人同時プレイでの競走ができるほか、コースも二種類新設し、キャラも三種類から選べるようになった。②「アルペンレーサー」。③「トーキョーウォーズ」（新製品）＝DX／SD。④「アクアジェット」。⑤「プロップサイクル」。⑥「アルペンサーファー」（以上はすべて「システムスーパー22」使用）。

⑦「ダンシングアイ」（新製品）＝「システム11」使用のCGパズルアクションゲーム。立体モデルの上で敵キャラに触れないようパネルを切り取っていく。ポリゴンによる演出シーンも特徴。

エレメカアーケードゲーム機⑧「ギノータイ」（新製品）＝三つのスライドボールで技、脳、体の三項目の能力を測定。⑨「スウィートザック」（新製品）＝完全手動操作で景品を吸い続ける。⑩「サーティテスト」（新製品）＝数字を小さい順に押していく。⑪「スピン＆スピン」（仮称、新製品）＝ハンマーでパッドを叩いてボールを打ち上げ、軌道上を回転させる。

メダルゲーム機⑫「ファミリージャンボ抽選会」（新製品）＝宝くじ抽選会をモチーフに矢を放つ。⑬「ビンビンビンゴ」（新製品）＝九面マルチ画面使用。⑭「パックアドベンチャー」（仮称、新製品）＝新感覚プッシャー。

ギノータイ

ダンシングアイ

アーケード機と景品

トーワジャパン

出展方針 新作アーケード機を中心に、セガ社ディズニー景品など紹介。

出品内容 （すべて新製品）アーケードゲーム機①「キックターゲット」＝サッカーゲームのバージョンアップ版。②「スピードバック」＝反射神経を試すパンチングゲーム。③「トイレの花子さん」＝トイレに入り恐怖の映像と音を楽しむ。

プライズマシン④「セル倶楽部」。⑤「ポスターパラダイス」。⑥「スマッシュラッシュ」。⑦「スラップショット」。⑧「トリプルチャンス」。⑨「キャラシール」。⑩「ファンキーダイス」。⑪「キャンディファクトリー」。⑫「きゃらぺんりー」（CVT）。⑬「フィッシングクレーン」。

メダルゲーム機⑭「ベガスパーラー」。⑮「わくわくサブマリン」。

定置型乗物機⑯「わんぱくフィッシング」＝魚釣りボートがテーマ。

走行乗物機とボート

日邦産業

出展方針 今回はデザインを一新し使いやすさを向上させた新ダストボックス、新型ペダルボート、キャラクター使用バッテリーカーのほか、集金業務を効率化するシステムも紹介する。

出品内容 バッテリーカー①「ハローキティといっしょ」（新製品）、②「バッドバツマルスーパーカー」（新製品）＝いずれもサンリオキャラを使用した二人乗り。メロディー、キャラの音声付き。カードも払い出す。

ボート③「ホエールくん」（新製品）、④「ドルフィンちゃん」（新製品）＝いずれも二人乗り。

ダストボックス（新製品）＝FRP製。⑤「ホース」、⑥「イルカ」、⑦「アザラシ」、⑧「ペンギン」の四種類でキャラの交換可能。横開き式で回収作業が簡単。

硬貨回収システム⑨「賢太くん」＝LEDバーコードカウンター式。

出展内容 50音順

34th Amusement Machine Show

新作ホッパー中心に

日本コンラックス

出展方針 同社はコインメカニズムのメーカーとして、特に品質面で信頼性の高い製品を開発することを第一に考えており、今回は新製品のホッパー「HP—001シリーズ」のほかクリーナーなども展示する。

出品内容 ホッパー①「HP—001—1／2」（新製品）＝高速払い出し式。硬貨検知センサー二個使用によるダブルカウント検知式。サービスドア②「SD—200シリーズ」。アクセプター③「N—500シリーズ」。ブラケット④「C—100シリーズ」。磁気カードリーダーライター⑤「MTR—800シリーズ」。紙幣識別機⑥「NB—3P1シリーズ」。

洗剤⑦「NCクリーナー」＝天然ヤシ油原料洗剤。ほか整水器など。

通信方式の店舗管理

日本ダイレックス

出展方針 同社の蓄積してきたネットワーク構築技術を結集し、AM機のインカムや機械情報を統合管理するための通信ネットワークシステムを実演、紹介する。

出品内容 ①「GM課金情報通信ネットワークシステム」＝独自の通信方式によるAM機のインカムなどの情報の統合管理。②「GM店舗内管理ソフトパッケージ」＝売上げ管理やレイアウト管理のソフトウェア。③「非接触型情報交信システム」＝セキュリティ性が高く耐環境性があり、リード／ライト型。

ゲームと景品の新作

バンプレスト

出展方針 同社三事業部から新作を多数発表する。プライズマシンと景品を中心にTVゲーム機や占い機、ビューボックスタイプなどを展示。

出品内容 （すべて新製品）プライズゲーム機①「ねらっちゃ王」＝回転する大型景品のリングを狙ってバーを通す。ルーレットで再挑戦も。②「爆走兄弟レッツ＆ゴー！ビクトリーカップ」＝ハンドルを回しランプを走らせる。景品はミニ四駆。③「コンビニキャッチャーとりほうだい・ミニ」（仮称）＝前作の一人用。

占い機④「アイ・ラブ・ユーからはじめよう」＝業界初の音声入力による占い。性格、体調のほか、登録人物から相性が合う人を表示したり人気タレントとの相性診断もある。

TVゲーム機⑤「マクロスプラス」＝〝マクロスシリーズ〟第三弾の縦スクロールシューティング。自機は三タイプに変形し攻撃も変化。ロックオンミサイルも使える。

映像観賞ボックス⑥「みちゃ王」＝三分間の映像を楽しむ。ソフトは四種類を用意し順次発売。

景品（ぬいぐるみ）⑦「こちら葛飾区亀有公園前派出所」。⑧「ファイナルファンタジーⅦ」。

ねらっちゃ王

マクロスプラス

I LOVE YOU からはじめよう

付帯備品類やメダル

光新星

出展方針 同社は遊技業界で培ってきた技術とノウハウを生かし、アミューズメント用のメダルや備品など、ロケ営業を手助けするためのより良い商品を紹介する。

出品内容 ①メダル洗浄機「クリーンタワーマークII」＝貴金属の洗浄と同じ方式を採用した全自動式。②情報ディスプレイシステム「メディアライン」＝大手三大新聞のニュースをリアルタイムで表示。③水槽「アクアビュー」＝独自のろ過システム採用。バリエーションも豊富。④各種ゲーム機用椅子。⑤アミューズメント用メダル＝各種材質、サイズを用意。

新TV機と景品類も

ビデオシステム

出展方針 新TVゲーム機とオリジナル景品の新作を披露する。

出品内容 （すべて新製品）TVゲーム機①「3オン3・ダンクマッドネス」＝一枚の基板で最大四人まで対戦可能なバスケットボールゲーム。ゴールシーンなどの決定的瞬間のズームアップシステムにより迫力ある演出で展開する。

景品②「舞妓ちゃん」＝京都の雰囲気を出したあぶらとり紙、お香、和菓子、におい袋の四種類。③「ファイナルロマンス2・フィギュア」＝同名TV麻雀キャラ六種類を高さ約七㌢のフィギュアにしたもの。④「コミック倶楽部」＝「ファイナルロマンス2」をコミック化。五種類。⑤「タレントキーホルダー」＝人気タレントをデフォルメした人形付きで八種類。⑥「セル倶楽部」＝「エヴァンゲリオン」の手描きセル六種類、印刷十二種類の計十八種類。⑦「ファイナルロマンスR・ポスター」＝B2サイズ九種類と等身大二種類の計十一種類。

3オン3ダンクマッドネス

新立体音響施設中心

ヒューマン

出展方針 立体音響アトラクションシリーズの第四弾となる新作を中心に、プライズマシンなどの新製品を数種類披露。

出品内容 アトラクション①「バーチャル3Dホラーシアター・ジョーカーズゴールド」（新製品）＝3D映像、3D音響によるホラー施設。八人用（四人用もある）。

プライズマシン②「フィッシングクレーン」（新製品）＝魚釣りがテーマのプライズ一本釣りゲーム。クレーンを前後、左右、上下にも移動。③「ピタトメス」（新製品）＝動体視力と反射神経を試す新タイプ。④「エアーダンク」＝エアーガンで回転景品を吹き飛ばす。四人用。

名刺作成機⑤「ボニー＆クライド」（新製品）。

フィッシングクレーン

TV麻雀とメダル機

ビスコ

出展方針 「SSV」新作の麻雀ソフトを中心に、メダルゲーム、景品などを紹介する。

出品内容 TVゲーム機（すべて新作）①「ラブリーポップ麻雀・雀々しましょ」＝「SSV」対応。通信対戦も可能。②「ナノブレーカー」（仮称）＝セタ開発TVパズルゲーム。③タイトー「ファイターズインパクト」。④同「パズルボブル3」。⑤SNK「風雲スーパータッグバトル」。

メダルゲーム機⑥「ジョッキークラブII」。⑦「ザ・ルーレットII」（新製品）＝一人用。専用コンパネのほかレバーやトラックボール仕様も用意。⑧「ハイパーEX」＝パチンコ機。

ラブリーポップ麻雀・雀々しましょ

小型マスメダル機も

富士電子工業

出展方針 多人数用だが小型の競馬ゲーム「ターフチャンピオン」を中心にメダルゲーム各種のほか、SC向けプライズゲームなどを展示する。

出品内容 メダルゲーム機①「ターフチャンピオン」（新製品）＝オープンコースダービーとして従来にない小型化を実現。六人用。レース展開とともにアナウンサーの感情も加味した熱狂的な実況中継付き。②「ピエロ」。③「ドリームライズII」。④「アルカード」。

プライズマシン⑤「マーメイドスプラッシュ」（参考出品）＝メダル落としをプライズゲーム化。一ボタンの簡単操作でメダルを落とし、三枚横に並ぶとカプセル（七十五㍉）景品が払い出される。

マーメイドスプラッシュ（イラスト）

プール冬季利用提案

豊永産業

出展方針 同社は今回、二本立てで出展。第一に得意とする大型遊具の提案、第二に遊園地で課題とされているプールの冬季利用の一環としての小型施設の提案を行なう。

出品内容 小型乗物機①「ファミリーボート」（新製品）＝冬季のプールを利用できる電動モーター駆動方式のボートで、水を汚さない。設定時間

AMショー'96小間配置

9月12〜14日
日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

第5ホール　第6ホール　第7ホール　第8ホール

34th Amusement Machine Show

出展内容
50音順

がくるとパトライトが点灯し終了を知らせる。
遊園施設②「ハンググライダー」＝円周上にある十六台のハンググライダーを模した乗物が回転するとともに全体が傾く。③「ホットショット」＝シースルーコースター。特殊ウレタン使用座席でゆったりとした乗り心地。④「ファミリーコースター」（新製品）＝走路に仕掛け装飾を配置。
ゴルフ施設⑤「パターゴルフ」（新製品）＝仮設式で取り外しが簡単。いろいろなコース設定ができ、プールサイドでの使用も可能。

写真シール付き乗物

ホープ

出展方針　キディライドのトップメーカーとして、オペレーターの満足を得るべく高付加価値のある全く新しいタイプの乗物を紹介する。

出品内容　定置型乗物機「マジカルトレイン」（新製品）＝子どもだけでなく親子、家族で遊べるコミュニケーションライド。業界初の写真シールプリンター搭載乗物機で、簡単にオリジナルシールを作成。出来上がるまでTV画面でいろいろな遊びが楽しめる。左右ローリング作動中、CCDカメラで自動撮影し、作動停止でシール（十六分割）が払い出される。

マジカルトレイン

コース走行型新乗物

ミゼッティ工業

出展方針　新型スリルライドをはじめとするフス社の製品やアロー社のローラーコースターなどをビデオで紹介するとともに、新型ゴーカート四機種、バッテリーカー一機種、また新タイプの走行乗物機を実物展示する。

出品内容　①新型ゴーカート＝名称未定。フレームからボディデザインまですべてを一新し、四機種発表。②「ボブカート」（新製品）＝ボブスレー型の二人乗り搬器に乗って、乗客がスピードを調節しながらステンレス製コースを疾走する電動カート。③「リングカー」（新製品）＝パイプレールコース上を足踏みペダル式で走行。車両デザインは各種あり、コースレイアウトも自在。計測器を付帯したレーシングタイプもある。

リングカー〝レーシング〟

ボブカート

既成枠にとらわれず

真砂工業

出展方針　既成の枠にとらわれない発想と子どもの遊び心を失わないキッズファクトリー事業部では、新たな挑戦の姿勢を示し、幅広い年令層に楽しまれる新プライズゲーム機を披露するとともに、バラエティーに富む機種構成で展示する。

出品内容　プライズゲーム機①「カニさんのまんぷくだぁ」（新製品）＝転がってくる食物をカニが食べていくという単純でコミカルなゲーム。百㍉カプセル対応。②「けろけろけろっぴのおかしナ？オカシな？大航海!!」など。
カーニバルゲーム機③「マンホールパニック」。
定置型乗物機④「キッズバーガー」。⑤「ぺんぎんバス」など。

勢いがある商品展示

マルカ

出展方針　〝インカム自慢の人気マシン〟〝新感覚の斬新マシン〟、それを支える〝強力プライズ群〟と三本柱の樹立をめざす同社は、勢いと安定感のある商品を展示。

出品内容　プライズゲーム機①「ラッキーナンバーズ」（新製品）＝宝くじをモチーフにした新感覚ゲーム。ストレート並びの大当たりで百五十㍉カプセル、ボックス枠当たりで小型景品を払い出す。②「バッドばつ丸・とられてたまるか」（新製品）＝パンチングボタンを連打し〝ばつ丸〟の防害を避けながらゴールへ。③「フープ・イット・アップ」。④「バッドばつ丸・ラッキービンゴ」。
クレーン機⑤「ハローキティ・おしゃれタウン」（新製品）＝SNK「ネオミニ」の看板に「ハローキティ」キャラをプリントしたもの。
このほか「ネオジオ」新作やパチンコ機など。

クリスマス向け景品

ミユキ工芸

出展方針　クリスマスシーズン向けのオリジナル景品類を紹介する。

出品内容　景品①「クリスマスウォッチ」＝チェーンタイプウォッチ。②「クリスマスポケットクロック」＝ポケットタイプの置時計。③「クリスマスツリータイプクロック」＝ミニ置時計。④「クリスマスキーホルダー」＝ゴールドとシルバーがある。このほか多彩に展示。

プライズゲーム各種

友　栄

出展方針　SC内プレイランド経営のノウハウを生かし、ロケの機種揃えに対応できるファミリー向けのマシンを紹介。

出品内容　アーケードゲーム機①「エアーサッカー」＝ネオン装飾付き。
プライズマシン②（いずれも昭和技研製）「マッスルジャンボスロット」（新製品）＝横回転3リール式でキャラの絵を完成させる。③「ツイスター」（新製品）＝パチンコ機。④「ストライカーZ」。⑤「メガゾーン」。⑥「フラッシュボール」。綿菓子機も二種展示。

マッスルジャンボスロット

ロケの役に立つ提案

ユウビス

出展方針　多様化していく業界の実態を的確にとらえ、市場が求める商品開拓に努めるとともに、各店舗の独自性に基づいた役に立つノウハウおよび製品を提案する。

出品内容　プライズマシン①「マーメイドスプラッシュ」（参考出品）＝富士電子工業製。盤面上の七コース中に三枚のメダルを横に並べる。②「ニューワンパットくん・トロピカルタイプ」（参考出品）＝カラーリングを一新し内容を充実したスポーツタイプゲーム。③「アクアパラダイスII」（新製品）＝バージョンアップ版。高さが低くなった。
メダルゲーム機④「レイズアップ」（参考出品）＝四人用。ルーレットをベースに大当たりの要素を加えたバージョンアップタイプ。⑤「ターフチャンピオン」。ほか多数。

海外メーカー

アタリゲームズ社＝TVゲーム機①「サンフランシスコ・ラッシュ」。②「フリーズ・ザ・キャット」。③「グレッツキーホッケー」。
アーケードゲーム機④「フープ・イット・アップ」。⑤「ホイール・オブ・フォーチュン」。
リトルタイクス・オムニ社＝自動遊戯機「マジックキャッスル」。

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.276

逆流現象〈II〉

矢飛圓方

ながい間会ってなかったので、山川からの深夜の電話を機に山川の家を訪ねることにした。

蒐書家にもいろいろなタイプがあるのだが、いちばん興味深いのは破滅型である。ブレーキを踏むことが出来ないタイプであり、他のことに関してはそうでもないのになぜか本のことになると自己抑制が全然きかなくなってしまう。

カーアレルギーという精神の病がある。日常生活ではしごく温和な性格の人が車の運転をはじめた途端、性格がころっと変ってしまう。自分の車が他の人の車に追い越されることを決して許せなくなってしまうのである。

冷静になった状態では考えることが出来ないような猛スピードを出して、危険きわまりないような運転を平気で行うようになるのである。

カーアレルギーにちなんでいえば、本アレルギーなる種族が世界中に棲息していて非常に興味深い生態でわたしたちを楽しませてくれる。

この本は今手に入れておかないと永久に入手することが出来なくなると本アレルギーの人たちはおもいがちである。そのために先祖が残してくれた借家をすべて本にかえてしまった人を知っている。その人には借家から入ってくる家賃はおろか、家や土地なども本の前には、めではなかったのである。

では蒐集家は収入が多くリッチな生活を送っている人かというと、決してそうではないのである。

爪に火をともすような生活をしながら、彼らがしょっちゅう念じていることは、自分が蒐めている作家が五部本とか十部本のような高価な限定版をこれ以上出してくれるなということである。ようやく金を工面して自分がおっかけをしている作家の限定版を入手してほっとしようとしていると、また続けてどこか電話一本だけの田舎のごく小さな出版社から、高価な限定版の出版の案内が送られてきたりする。

限定版についていえば蒐書をしている人も出版をしている人も殆んど、人並はずれた貧しい生活を送りながらそういうことをしている。

醒めることが出来ないでお互いにそういうことに酔ってしまっているから、この世界では想像を絶するとんでもないことが起きる。

盗みは日常茶飯事である。古書店で価格の紙をはぎとって、自分で自分が適正だとおもう価格を手帖の間に用意してきた紙に記入して、ペンシルタイプの糊で貼りつけてカウンターに持ってゆく。アルバイトの店番には古書の価格などはどうついていてもちんぷんかんぷんなものであるから、数万円のものが数百円で入手出来る。

あるいは本の裏の扉に鉛筆で価格が書きいれてある場合には、消しゴムで消して自分で新しい価格を書きいれる。

百貨店の古書市で特にマークされている有名人が、五人の監視の目を潜りぬけて非常に高価な本を数冊奪ってしまったことは、今でも古書界で語り草になっている。

盗みは序の口で殺人までがひきおこされてしまうのが古書の世界である。

世界中にほんのちょっとしかない本については、その所有者が死んだ場合にその本を譲り受ける人の順番がきまっているという怖い世界である。

私も山川もそう極端に本の世界に耽溺している訳ではないが、そういう世界がもっている独特な匂いのようなものについてはよく分る。

本を読んでも、その著者が膨大にふくれあがってしまった蔵書に埋もれて悲鳴をあげているような場合、その著書に好感がもてる場合が多く、逆にきちんと整理整頓された書棚の前で写真を撮影している著者の本には、あまり面白さを期待出来ない。

本に埋もれて行く場合、その埋もれ方には大体ほぼ共通のパターンがあり、そういう写真を見るとその埋もれ方の重症度や軽症度の区別がおおよそ分る。

本の積まれ方の順序であるが、まず机上の空いている場所、ブックエンドに挟まっている数冊の本などというのは可愛らしいものだが、これが立っている本が横に寝てその上にずっと本が積まれてゆく、平積みといわれる積み方にかわってゆく。

机上のスペースが満杯になると、はじめは机の前の本人の横あたりへと平積の山の数が増えてゆく。話の順序が前後するが、机上に本が積みこまれる前には勿論、その部屋の周囲の壁につくりづけでつくられている床から天井までの本棚には本がぎっしりと詰っていて、もうこれ以上本が入る余裕はない。机上にははじめは辞書類しか置かれていないのであるが、気がつけば本が自動的に増殖を続けているのである。

やがて机前の身の回りの本の山の数が多くなってゆくとそれは次々に部屋の周囲へと移動され、部屋の周囲から机の周辺へと本の増殖がすすんでくるようになる。

最終的にはその部屋の入口から机に向けて、細い細いわずかに人一人が身体を横にしなければ通れないくらいの一筋の道が残され、机の前の一人の人が辛うじて占めることが出来る空間に通じている。あたかも繭をつむいだ蚕のような状態で本に埋もれながら至上の極楽の境地の生活を続けていたのが山川であった。

しかも山川は、この部屋の最後の生命線であるごく細い一筋の道までも本によって塞がれてしまうことにより失ってしまい、こういう本による繭を六個か七個もつくってしまっていた。

それが大地震によってすべて崩壊してしまったのだからたまったものではない。よく家が倒壊しなかったものだ。

整理整頓された本は均質にどこの空間でも同じようにして空間を占めているのだが、本に埋もれている洞のような状態で著者が書斎にいる空間は均質に本に埋もれているのではなくて、仔細に観察すればするほどその空間内に過密に本が占めている空間と、その間に案外すけすけの過疎な空間が存在している。

この均質でない空間が案外著者の発想を右に揺すり左に揺すり、更には飛躍するように上昇させたりするはたらきをしているかもしれない。この場合には一直線にすすんでゆく無味乾燥な発想よりも、時には逆流してゆく現象が、星がきまっていてふりむこうともしない男の発想をも豊かにしてゆく。

SEPTEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	8.18
2	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNKネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	7.35
3	4	レイストーム（タイトー） Ray Storm (Taito)	7.00
4	6	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	6.79
5	7	デカスリート（セガ社　ST―V） Decathlete (Sega)	6.58
6	3	ラストブロンクス―東京番外地（セガ社） Last Bronx (Sega)	6.43
7	8	ストリートファイター・ゼロ２（カプコン） Street Fighter Alpha 2［Street Fighter ZERO 2］(Capcom)	6.26
8	5	ダイナマイト刑事（セガ社　ST―V） Die Hard Arcade (Sega)	6.22
9	―	ハイパーアスリート（コナミ） Hyper Athlete (Konami)	5.89
10	10	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.78
11	14	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.71
12	13	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	5.63
13	9	鉄拳　2バージョンB（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	5.31
14	12	スーパーワールドスタジアム　96（ナムコ） Super World Stadium 96 (Namco)	5.21
15	15	スーパーパズルファイターⅡX（カプコン） Super Puzzle Fighter II Turbo* (Capcom)	5.07
16	23	パズルボブル　2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2［Bust-A-Move Again］(Taito)	5.00
17	24	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.00
18	18	スラムダンク　2（コナミ） Run & Gun 2［Slam Dunk 2］(Konami)	4.90
19	20	スーパーリアル麻雀　PⅥ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅥ* (Seta/Visco)	4.79
20	36	サイキックフォース（タイトー） Psychic Force (Taito)	4.75
21	26	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	4.71
22	21	メタルスラッグ（ナスカ／SNKネオジオ） Metal Slug (Nazca/SNK)	4.69
23	29	パズルボブル　2X（タイトーF3） Puzzle Bobble 2X［Bust-A-Move Again X］(Taito)	4.61
24	22	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／SNKネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	4.55
25	33	戦国ブレード（彩京） Tengai (Psikyo)	4.47

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	サイドバイサイド（タイトー） Side By Side (Taito)	8.38
2	1	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	8.17
3	3	プロップサイクル（DX）（ナムコ） Prop Cycle (DX) (Namco)	8.00
4	6	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	6.71
5	4	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	6.50
6	5	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On ― Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.44
7	7	タイムクライシス（DX／SD）（ナムコ） Time Crisis (DX/SD) (Namco)	6.41
8	9	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	6.07
9	11	エースドライバービクトリーラップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver ― Victory Lap (SD/DX) (Namco)	5.83
10	10	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	5.78
11	8	レイブレーサー（2P）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	5.62
12	13	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	5.43
13	16	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	5.27
14	18	クイズドレミファグランプリ　2（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 2* (Konami)	5.11
15	17	スポーツフィッシング　2（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.00
2	1	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	4.75
3	4	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.69
4	5	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.67
5	6	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.79
2	2	シンデレラマジック（タイトー） Cinderella Magic (Taito)	6.67
3	4	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.29
4	3	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	4.89
5	8	キャッチンガー　Z（ナムコ） Catchinger Z (Namco)	4.86

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

英文版業界ニュース

Namco Expands Arcade Operations In Europe

Namco Limited, Tokyo, announced a plan on August 27 aiming to expand its arcade business in Europe through its European subsidiary Namco Europe Ltd. Under the plan, it will establish three new subsidiaries, and open three arcades in the U.K., and one each in France, Germany and Israel.

Under Namco Operations Europe, the subsidiary of Namco Europe, Namco established a Spanish subsidiary in January 1996. Namco Operations Europe is developing arcade operations in the U.K., while the Spanish subsidiary is developing arcade operations in Spain.

In June 1996, Namco established Namco Operations France, S.A., Paris, which is operating coin-op games at 6 locations attached to movie theaters owned by Pathe, Gaumont and UGC, a cinema group. It intends to open "Namco Wonderpark" (511 m²) within the shopping mall in Marseille City with an investment of ¥150 million.

In Germany, Namco Operations Germany GmbH, Oberhausen, will be established this autumn. An arcade of 1,540 m² will be opened in a shopping mall in Oberhausen in September with an investment of ¥350 million.

In Israel, Namco Operations FEC Israel Ltd. will be established jointly by Namco Operations Europe (investment share 75%) and the Israelite investment company, Globe Holding (25%). A large (1,950 m²) arcade will be opened in the complex commercial facility "Rothschild Center" in the Tel Aviv suburb in September with an investment of ¥400 million.

In the U.K., Namco is already operating two arcades in London and Sheffield. Furthermore, between spring and summer 1997, three arcades will be opened with an investment of ¥1,300 million. The plan includes a large FEC (family entertainment center) within the old city hall in London.

Namco explains that it intends to increase the number of arcades from the present nine in the UK, Spain, France and Germany to 25 within three years (revenue ¥6,000 million), and expand the revenue to ¥10,000 million within five years.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com
© 1996 Amusement Press, Inc.

Kurashiki Tivoli Park To Open

It was officially announced that "Kurashiki Tivoli Park" (120,000 m²) now under construction in Kurashiki City, Okayama Prefecture, will open on July 18, 1997. Based on the "Tivoli" park (81,000 m²) in Copenhagen, Denmark, the new park will have several new touches to appeal to Japanese tastes. The project has obtained a license from Tivoli A/S.

Although the introduction of "Tivoli" into Japan was planned in 1987 by Okayama City, it was subsequently withdrawn in 1991 due to problems surrounding the planning company. The Okayama prefectural government then took over the planning and decided to base the project in Kurihashi City. In 1994, it was decided that all infrastructural work as well as operation of "Tivoli Japan" would be carried out by the prefecture. Construction was started in October 1995.

Out of the total cost of ¥47,800 million, 40% will be invested in the overall infrastructure and in cultural facilities. This portion will be paid for by the prefecture. The remaining 60% will be invested in amusement facilities and will be invested by Tivoli Japan. The park itself will be operated by Tivoli Japan. "Kurashiki Tivoli Japan" is situated in front of JR Kurashiki Station, and two million visitors are expected annually.

In addition to four theaters for music performance, 15 amusement facilities (such as a roller coaster, Ferris wheel, and dark ride) and an arcade will be installed in "Kurashiki Tivoli Park".

In the meantime, however, it emerged that Tivoli Co., Ltd., which manages the water park "Takarazuka Tivoli" in Takarazuka City, Hyogo Prefecture, recently filed a lawsuit against Tivoli Japan on the charge that its trademark was violated by Tivoli Japan. According to the suit, Tivoli Co. was established in 1973, and the trade mark "Takarazuka Tivoli" was registered in 1992. Thus, it is a well known trade mark in Japan. Takarazuka Tivoli claims that Tivoli Japan is violating its rights, and Tivoli Japan's use of the trade mark "Tivoli" should be prohibited, and ¥10 million in damages be paid by Tivoli Japan. Tivoli Co. explains that Tivoli is unrelated to Tivoli in Denmark, and was taken from the Italian place name.

CESA Incorporates

Although it was only September 1996 that the Computer Entertainment Software Association (CESA) was established, it became a corporate juridical body on August 20 with the permission of the Ministry of International Trade and Industry (MITI). Accordingly, another vice-president was added with Masaya Nakayama, president of Namco, becoming the fourth vice-president of CESA.

CESA was inaugurated by 16 manufacturers of the game software for personal computers (PCs) and home videos. So far, a total of 90 companies have joined. Also, 28 manufacturers of PC and home video hardware, including Nintendo, SCE, Sega and SNK, have become associate members. Recognizing that the sound development of game software market is hugely important, CESA will endeavor to establish ethical standards for game software and to establish fair trade standards to avoid unnecessary excess competition in the distribution process.

In Japan, it is often the case that, in order to strengthen its power, a private non-profit association is changed into a corporate juridical body. This, however, requires permission from the relevant authorities. In the case of CESA, MITI gave permission and will oversee its operation.

According to MITI, instructions have been given to corporate juridical bodies that half the officers must be appointed from non-member companies. As a result, in addition to 18 officers from member companies, 17 officers from non-member companies were added on the occasion of reorganization into the corporate juridical unit. Along with this, the number of vice-presidents was increased from three to four. These instructions will also be given to JAMMA to be carried out within three years.

Nintendo Revises Its Forecast UP

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced an upward revision of its financial results on August 14. This was in reaction to the Nikkei Shimbun's report on the worsened business performance of Nintendo on the previous day. Compared to the previous forecast (May 22) by Nintendo, revenue was reported to have increased a little and the net income showed no changes.

In May, Nintendo predicted revenue for the mid-term ending September at ¥125,000 million, and the net income at ¥15,000 million. It also predicted revenue for the fiscal year ending March 1997 at ¥335,000 million, and the net income at ¥48,000 million. Nintendo revised the mid-term revenue to ¥130,000 million, and the fiscal year revenue to ¥340,000 million.

Based on the observation that sales of "Nintendo 64" decreased from the initial estimate, Nikkei Shimbun reported that mid-term revenue will sizably decrease to ¥95,000 million, fiscal year revenue will decrease to ¥240,000 million, and, accordingly, net income will sizably decrease. Nintendo's announcement denies Nikkei Shimbun's observation, and stresses that Nintendo is shipping "Nintendo 64" as scheduled.

KONAMI

とっかえまくって大連鎖!!

NEWシステム「たまチェンジ」がパズルゲームを変えた！

あの「対戦ぱずるだま」をさらにエキサイティングにした まったく新しいタイプのパズルゲームだ!

林原めぐみ、子安武人など豪華声優陣を起用。超個性的キャラがプレイをさらに白熱させるぞ!!

フィールドの「たま」を自由に取りかえて、色を揃えて、消していこう。取りかえ方しだいで一発逆転の大連鎖も可能だ! 10連鎖ぐらいは当たり前なのだ!!

対戦 とっかえだま™

画面は開発中のものです

KONAMI

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787

私達と楽しい時間を過ごしましょ

ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ™

通信対戦可能

インカム倍増

ラブリー ニューフェイス キュートにデビュー

本木 奈々 声優・佐々木 るん

宮沢 琴乃 声優・黒崎 彩子

嶋田 香奈子 声優・五十嵐 麗

川原 ひな 声優・栗原 みきこ

- キャラクター・デザイン 漫画家 花屋敷 ぼたん
- アニメーションスタジオ スタジオ・OX （オックス）
- 動画枚数1000枚を超える超大作
- 豪華声優陣にはベテラン声優から人気急上昇の若手声優まで贅沢に起用！

ミニ・ゲーム

女の子との対戦で得たポイントを増やすチャンス！"オールスター大運動会"で一等賞はだれ?

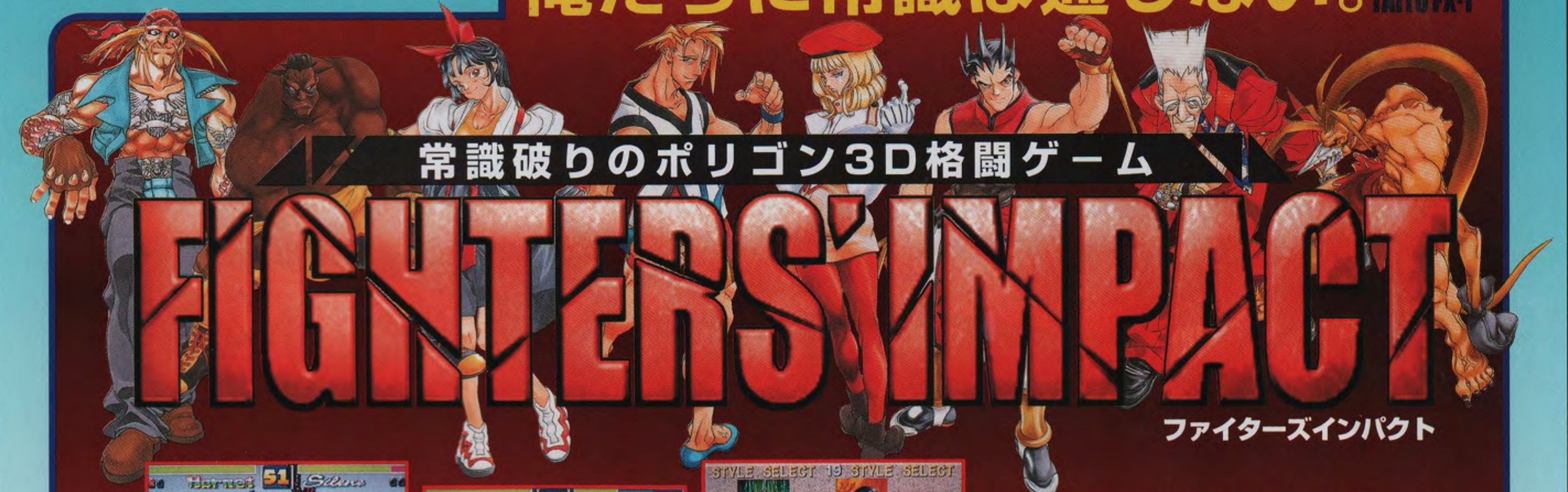
アイテム

アイテムは、持ちポイント数でお買い物。好みのアイテムでゲームを有利に運べ！

SSV対応 ソフト交換可能機種

- キース&ルーシィ
- ドリフトアウト'94
- スーパーリアル麻雀PIV
- ツインイーグルII
- サバイバルアーツ
- ハイパーリアクション
- ストームブレード

VISCO® 株式会社 ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL.03-3554-0121 FAX.03-3554-0150

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

●本物の格闘家の動きをモーションキャプチャーにより再現し、リアルなアクションを実現。
●各キャラクターにつき3つの流派を選べます。
●モーション・スライドコンボにより、自分だけの連続技を作れます。

TG

GM

■寸法／W4,900×D3,100×H2,225(mm) ■重量／2,008kg■消費電力／3,300W,AC100V
■梱包寸法／MAIN CABINET(フィールド)：W3,700×D1,950×H1,050(mm)REAR CABINET(プロジェクター一式)：W2,550×D1,920×H1,400(mm) ROOF(プロジェクター上アンドン)：W1,300×D650×H2,550(mm)
TERMINAL CABINET(一組2セット・計6ヶ)：W1,200×D920×H800(mm)
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

GM

■寸法W1,410×D1,410×H1,275 (mm)
■重量／170kg ■消費電力／95w

タイトーダブルチャンス'96

■寸法／W750×D903×H1,450 (mm)
■重量／105kg ■消費電力／125W GM

イーグレットⅡ

■寸法／W580×D737×H1,597 (mm)
■重量／90kg GM

ジャンリー

＊完成予想イラスト ©フジテレビ/ROBOT GM

ストレイシープおやすみセット

株式会社タイトー®

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

GM販売部	〒243-04神奈川県海老名市下今泉250 TEL(0462)35-9510 FAX(0462)35-5649
TG販売部	〒223神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL(045)593-7125 FAX(045)593-7143

TAITO HOMEPAGE http;//www.taito.co.jp/